

UMA SÉRIE ORDEM **PARANORMAL** RPG

VENDETA OCULTA

QUATRO MISSÕES DE
INVESTIGAÇÃO, TERROR E AÇÃO



ORDEM
PARANORMAL
RPG

VENDETA OCULTA

CELLBIT
DAN RAMOS
ELISA GUIMARÃES
EVERSON "AKKIEL" FRANÇA
GUILHERME DEI SVALDI
KALI DE LOS SANTOS
KAREN SOARELE
MIGUEL SOUZA
YASMIM "YAS" FURTADO



VENDETA OCULTA

DESENVOLVIMENTO

Cellbit, Dan Ramos, Guilherme Dei Svaldi,
Miguel Souza, Kali de Los Santos
(*Fumaça Púrpura*), Everson França e
Yasmim Furtado (*A Canção do Mar*),
Karen Soarele (*Distúrbio Selvagem*) e
Elisa Guimarães (*Coração da Insanidade*)

EDIÇÃO

Guilherme Dei Svaldi e Miguel Souza

ARTE DA CAPA

Dan Ramos

ARTES INTERNAS

Dan Ramos, Gabriela "Louie" Oliveira,
Janio Garcia, João G. Santos, Julie
"Akjuartz" Sathler, Kael, Rafael "Damnu"
Dias, Victor Moda e Yasmin "Lyon" Monteiro

DIREÇÃO DE ARTE E LAYOUT

Dan Ramos

DIAGRAMAÇÃO

José Cerqueira

REVISÃO

Emerson Xavier

ASSISTENTE DE PRODUÇÃO

Laura Reginin

EDITORA-CHEFE

Karen Soarele

DIRETOR-GERAL

Guilherme Dei Svaldi

EQUIPE DE ORDEM PARANORMAL: Akila Gabriel,
Alice Schiavoto, Camz Paiva, Cleyson Gomes,
Danilo "Orenjiro" Murakami, Eloá Picon, Felipe Faria,
Gui "Guimocore" Motta, Henrique Mueller, Ivo "Eddu"
Zanin, João "Noblezito" Pedro, João "Over" Dutra,
João G. "Bonees" Santos, Jonatas "Jottah", Luciano
"Luziiano" Vieira, Luna Gallo, Meri Bentemuller,
Mikael "Kaell" Silva, Mila Garcia, Rodrigo Lopes,
Stefano P., Thales "Bif" Cunha, Victor "AST" Trindade.

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei
Svaldi, Leonel Caldela, Akila Gabriel, Ana Júlia Gamla,
Anderson Dornelles, André Schwertz, Bruno Piñeiro,
Dan Ramos, Dani Marques, Davide Di Benedetto,
Elisa Guimarães, Gabriel Adam, Gabriel Menezes,
Isabelle Gomes, Jacqueline Dal Bosco, Jaime de
Andruart, José Cerqueira, J. M. Trevisan, Karen Soarele,
Laura Reginin, Laura Souza, Leticia Mendes, Marcelo
Cassaro, Marcus Vinícius, Marina Alvarez, Marlon
Vernes, Matheus Rocha, Maurício Feijó, Miguel Souza,
Priscilla Souza, Richelly Kotik, Samuel Anklam,
Simone Rocha, Tatiana Gomes, Thaynara Melchior,
Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Tiago Orib,
Vic Terra, Victória Cernicchiaro e Yasmim Borges.

VENDETA OCULTA é Copyright © 2022-2025 JAMBÔ
EDITORA LTDA. Todos os direitos reservados. Proibida
a reprodução, no todo ou em parte, por qualquer meio,
sem autorização prévia e por escrito da editora.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br

Instagram, Twitter, Facebook, YouTube, Twitch, and SoundCloud icons followed by @jamboeditora

1ª EDIÇÃO: OUTUBRO DE 2025 | v1.0
ISBN Brochura: 978858365195-6 | Digital: 978858365197-0



Acesse os mapas de
combate e os tokens de
personagens e criaturas no
código QR ao lado ou faça
download no site abaixo.

<https://jamboeditora.com.br/Vendeta-Oculta-Extras/>

L274v Lange, Rafael
Vendeta oculta / Rafael Lange, Miguel Souza [et
al.]. — Porto Alegre: Jambô, 2025.
144p. il.

1. Literatura brasileira - Ficção científica. I. Lange,
Rafael. II. Souza, Miguel. III. Título.

CDU 794.021

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	4
-----------------	---

COMEÇANDO.....	5
----------------	---

SESSÃO ZERO.....	6
------------------	---

GUIA DA SÉRIE.....	8
--------------------	---

RESUMO.....	8
-------------	---

ESTRUTURA DAS MISSÕES.....	9
----------------------------	---

E SE OS AGENTES FALHAREM?.....	9
--------------------------------	---

A EQUIPE DELTA.....	10
---------------------	----

O VILÃO DA SÉRIE.....	12
-----------------------	----

MISSÃO 0:

FUMAÇA PÚRPURA.....	14
---------------------	----

HISTÓRICO.....	15
----------------	----

RESUMO DA MISSÃO.....	15
-----------------------	----

PRÓLOGO.....	16
--------------	----

CENAS.....	19
------------	----

EPÍLOGO.....	29
--------------	----

NPCS & CRIATURAS.....	30
-----------------------	----

HANDOUTS.....	32
---------------	----

MISSÃO 1:

A CANÇÃO DO MAR.....	34
----------------------	----

RESUMO DA MISSÃO.....	35
-----------------------	----

HISTÓRICO.....	35
----------------	----

PRÓLOGO.....	37
--------------	----

PARTE 1 - A CHEGADA.....	38
--------------------------	----

PARTE 2 - SEGREDOS NA PRAIA.....	47
----------------------------------	----

EPÍLOGO.....	57
--------------	----

NPCS & CRIATURAS.....	58
-----------------------	----

HANDOUTS.....	63
---------------	----

MISSÃO 2:

DISTÚRBO SELVAGEM.....	66
------------------------	----

RESUMO DA MISSÃO.....	67
-----------------------	----

PRÓLOGO.....	68
--------------	----

PARTE 1: CAPITAL DAS ARARAS ..	69
--------------------------------	----

PARTE 2A: HOSPITAL CARANDÁ... 72	
----------------------------------	--

PARTE 2B:	
-----------	--

BIOPARQUE PANTANAL.....	78
-------------------------	----

PARTE 2C: CRAS.....	84
---------------------	----

PARTE 3A: PARQUE DO PROSA.....	90
--------------------------------	----

PARTE 3B: O RITUAL.....	99
-------------------------	----

EPÍLOGO.....	108
--------------	-----

NPCS & CRIATURAS.....	110
-----------------------	-----

HANDOUTS.....	115
---------------	-----

MISSÃO 3:

CORAÇÃO DA INSANIDADE.....	118
-------------------------------	-----

RESUMO DA MISSÃO.....	119
-----------------------	-----

HISTÓRICO.....	119
----------------	-----

PRÓLOGO.....	121
--------------	-----

PARTE 1:	
----------	--

CORAÇÃO DA SERRA.....	122
-----------------------	-----

PARTE 2:	
----------	--

CORAÇÃO DAS CHAGAS.....	131
-------------------------	-----

EPÍLOGO.....	138
--------------	-----

NPCS & CRIATURAS.....	139
-----------------------	-----

HANDOUTS.....	141
---------------	-----

NA PRÓXIMA

TEMPORADA.....	142
----------------	-----



A VINGANÇA
NÃO É UM ATO.
É UM LEGADO.

Nas páginas a seguir, você e seu grupo serão arrastados a uma jornada de investigação e horror. A cada pista revelada, segredos ainda mais sombrios surgirão, e a verdade se esconde atrás de máscaras cuidadosamente construídas. Vocês vão interromper o ciclo do ódio ou ajudá-lo a se concretizar?

Vendeta Oculta é uma série pronta, feita para levar seu grupo do NEX 0% ao NEX 35%. Ao longo da história, os personagens avançarão de pessoas comuns, ignorantes em relação ao paranormal, ao posto de agentes da Ordo Realitas e guardiões da própria Realidade.

A série é composta por quatro missões — um prólogo e três missões completas — e garante bastante tempo de jogo. O prólogo é rápido, feito para ser jogado em uma ou duas sessões; já as três missões completas levam em média de três a cinco sessões cada. Assim, um grupo que joga uma vez por semana deve terminar a série em três ou quatro meses. Se você gostar da trama e seguir as recomendações para estendê-la no final deste livro, esse tempo pode aumentar ainda mais!

As missões também podem ser jogadas individualmente, como "*one-shots*", se for a preferência do seu grupo. Cada uma delas leva os personagens para um canto do Brasil, onde precisam resolver casos locais — ameaças que, a princípio, parecem isoladas, mas na verdade estão relacionadas, como ficará claro ao longo da série.

COMEÇANDO

Para mestrar esta série, você precisa apenas de um grupo de jogo e do Livro de Regras, além de alguns acessórios que variam se o seu grupo jogar de forma presencial ou on-line.

Para sessões presenciais, você precisará ter fichas de personagem impressas, conjuntos de dados, lápis e papel. Também é recomendado, embora não seja obrigatório, ter um escudo do mestre.

Já se você for jogar on-line, pode substituir isso tudo por um aplicativo para organizar o jogo. Sugerimos o *Roll20*, que traz uma ficha oficial de **ORDEM PARANORMAL RPG**.

Por fim, recomendamos o uso do suplemento *Sobrevivendo ao Horror*, que traz diversas mecânicas novas e divertidas ao jogo. Veja mais sobre o uso dele no quadro da página 7.

SESSÃO ZERO

Antes de começar a jogar uma série longa, reúna seus jogadores e faça uma *sessão zero* com eles. Isso é um momento em que vocês irão conversar sobre a história que estão prestes a começar, sem efetivamente jogá-la ainda — por isso é uma sessão "zero".

Isso pode parecer perda de tempo — "por que não jogar logo?", seus jogadores talvez perguntem —, mas irá melhorar a experiência de todos ao longo das demais sessões. Em outras palavras, vale a pena "sacrificar" um jogo para tornar todos os outros mais divertidos!

Na sessão zero, você e os jogadores vão conversar sobre detalhes do jogo — tanto questões práticas, como dia e hora das sessões, quanto questões filosóficas, como temas e clima da história. Isso ajuda todos a acertarem suas expectativas, evitando possíveis frustrações.

A seguir está um roteiro de sessão zero com cinco tópicos. Fique à vontade para mudá-lo como melhor se adequar ao seu grupo.

I. ESTIPULE AS "REGRAS DA MESA"

Onde e quando jogar? Quem fica responsável por trazer comidas e bebidas? O que acontece se um jogador se atrasa ou falta? Estipule com seu grupo combinações gerais sobre as sessões. Pode parecer exagero pensar nisso, mas definir esses detalhes faz o jogo render mais, pois seu grupo não vai precisar discuti-los cada vez que se encontrar.

Além disso, pode evitar possíveis dores de cabeça. Imagine: no dia do jogo, um dos jogadores avisa que não pode ir. Você pode cancelar a sessão, para não prejudicá-lo. Mas talvez outro jogador já tenha desmarcado outros compromissos para participar! Para evitar problemas, é melhor ter uma combinação prévia sobre como lidar com isso.

II. EXPLIQUE O CLIMA DA HISTÓRIA

Uma mesma história pode ser contada de várias formas. Pense nos filmes da Marvel e da DC. Todos são histórias de super-heróis, mas, enquanto os da Marvel são mais coloridos e bem-humorados (alguns são praticamente comédias), os da DC são mais sérios e soturnos. Não há certo ou errado aqui, mas é importante pensar no

clima que você deseja e comunicar isso ao grupo. Caso contrário, você corre o risco dos jogadores se desanimarem se tiverem uma expectativa muito diferente. Por exemplo, um jogador esperando uma história mais leve talvez fique desconfortável com cenas de violência explícita. De forma similar, um jogador esperando uma trama mais densa pode ficar desanimado se você narrar de forma mais bem-humorada.

Em resumo, se sua série de *Ordem Paranormal* fosse um filme ou série de TV, de qual gênero ela seria? Pense nisso e converse com seus jogadores.

Aproveite para escutar seus jogadores e descobrir o que eles esperam da série. Eles só falam de combos? Prepare-se para colocar muitos combates (e, se as fichas deles forem fortes, aumentar o poder das ameaças). Por outro lado, se eles falarem mais sobre os históricos e personalidades dos agentes, você terá uma dica de que eles esperam mais interpretação e diálogos.

III. CONVERSE SOBRE AS REGRAS

Pergunte se os jogadores estão familiarizados com as regras e ajude-os caso não estejam. RPG não é faculdade ou trabalho, é diversão, e ninguém deve se sentir obrigado a decorar todas as regras. Porém, é uma atividade em equipe, e isso significa que cada participante deve se esforçar em prol do divertimento dos demais. Isso inclui saber o mínimo sobre o funcionamento do jogo e do seu personagem. Se você fizer um pouco de "lição de casa" e entender como sua ficha funciona, vai conseguir jogar mais rápido e deixar o jogo mais legal para todos.

Explique também quaisquer regras opcionais que você esteja usando — sejam de livros publicados, sejam de mudanças que você mesmo fez. Se estiver usando as mecânicas conforme descritas no Livro de Regras, não há com o que se preocupar. Mas, se fizer alterações, avise o grupo antes de começar a sessão. Ter a sensação de que uma regra mudou no meio do jogo pode ser frustrante. Se os jogadores souberem das mudanças com antecedência, você evitará reclamações.

Por fim, converse sobre quaisquer determinações específicas da série. Por exemplo, o que acontece com um jogador cujo personagem morre? Uma solução é fazê-lo construir um novo agente, com NEX menor que o anterior, mas você pode fazer diferente.

USANDO SOBREVIVENDO AO HORROR

Esta série pode ser jogada apenas com o Livro de Regras de **ORDEM PARANORMAL RPG**, mas, se você quiser usar as regras do *Sobrevivendo ao Horror*, o próprio suplemento pode ajudá-lo com essa adaptação.

As novas regras (*SaH*, p. 81 em diante) e as novas regras opcionais (*SaH*, p. 98 em diante) explicam como adequar mecânicas e valores de ameaças para o uso do suplemento. Além disso, durante as missões, você vai ver sugestões de uso do *Sobrevivendo ao Horror*.

De qualquer forma, será necessário um preparo antecipado para mestrar usando o suplemento, mas nada muito diferente do que já seria necessário para narrar qualquer série. Além disso, para reduzir a dificuldade dos combates, independente da quantidade de personagens, use as recomendações "**Para 3 jogadores**" descritas em *Equilibrando a Dificuldade* (p. 9).

IV. INCENTIVE UM GRUPO COESO

Quanto falamos sobre uma sessão de RPG "boa" ou "ruim", muitas vezes pensamos no trabalho do mestre. Contudo, por melhor que seja a narrativa, nenhuma história funciona com um grupo de protagonistas ruim. Mas o que é um grupo bom?

Pense na Equipe E, composta por um guitarrista, um hacker, um ex-dublê, uma cientista forense, um ex-ginasta olímpico e um jornalista. O que eles têm em comum? Nada! E esse é o ponto: bons grupos são formados por personagens diversos, que preencham nichos variados. Isso não é só uma questão de regras, mas também de história — não se trata apenas de otimizar as capacidades do grupo, mas de garantir que cada personagem tenha sua chance de brilhar.

Construir os personagens é tarefa dos jogadores, mas você pode incentivá-los a fazer isso em equipe, com cada um levando em conta o que os outros estão fazendo. Por exemplo, se dois jogadores quiserem jogar de especialista e um deles já decidiu se focar em interação social, talvez seja melhor o outro se concentrar em infiltração. Em resumo, incentive os jogadores a construírem personagens que se complementem — não apenas um bando de agentes, mas um verdadeiro grupo.

V. ALINHE AS EXPECTATIVAS

Sua sessão de RPG não precisa ser um espetáculo. Precisa ser divertida para seus participantes — e só. Evite comparar sua sessão com aquelas de influencers, como o Cellbit ou o *Critical Role*. Essas mesas são projetos culturais pensados para a diversão de milhares (ou milhões!) de espectadores, com produção profissional e acesso a recursos que sessões comuns não possuem.

Tais programas são muito divertidos — além de ótimos para popularizar o RPG e trazer novas pessoas para a mesa —, mas não devem ser uma "meta a ser batida". Afinal, quando você joga bola com seus amigos, não exige que eles tenham o desempenho de jogadores de futebol profissionais!

A sua mesa de RPG na cozinha, com os amigos, entre uma pizza e um copo de refrigerante, não precisa ser perfeita, nem render cortes épicos. Ela só precisa ser divertida para vocês. Na *sua* mesa, os silêncios, as piadas fora de hora, as confusões com as regras e até as pausas longas fazem parte da experiência. Você não está criando conteúdo — está criando memórias com pessoas.

Não se cobre por não ter voz de dublador, reviravoltas mirabolantes, mapas animados, trilha sonora personalizada e qualquer outro recurso desses. A beleza da sua mesa está no improviso, no caos espontâneo e no vínculo entre quem joga. O RPG começou como um jogo de amigos em volta da mesa, e continua sendo isso, mesmo com todas as evoluções que vieram depois.

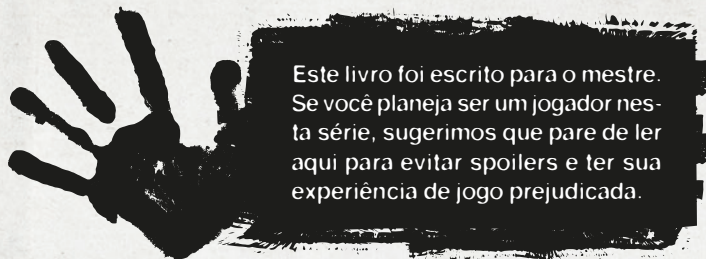
Reforce isso para seus jogadores e nunca se esqueça: nenhum de vocês precisa "performar". Vocês só precisam se divertir. O que importa não é se alguém de fora acharia sua campanha digna de *stream*, mas se seus jogadores vão **lembrar dela com carinho daqui a alguns anos**.



Como outras histórias de *Ordem Paranormal*, esta série envolve temas pesados, incluindo violência e morte. Aproveite a sessão zero para conversar com seu grupo sobre temas sensíveis e adapte o que for necessário para que todos tenham a melhor experiência de jogo possível.

GUIA DA SÉRIE

Vendeta Oculta é uma série formada por quatro missões, sendo a primeira delas a introdução dos personagens ao paranormal, seguida de três missões já considerando o grupo como agentes da Ordo Realitas.



Este livro foi escrito para o mestre. Se você planeja ser um jogador nesta série, sugerimos que pare de ler aqui para evitar spoilers e ter sua experiência de jogo prejudicada.

RESUMO

A série começa com *Fumaça Púrpura*, um prólogo para personagens "civis" que nunca tiveram contato com o paranormal, ou ao menos que não fazem parte da Ordo Realitas. Durante um passeio de trem na Serra Gaúcha, o chefe da tripulação se revela um cultista e causa um verdadeiro massacre a bordo. Resta aos personagens enfrentá-lo para escapar com vida. No final da missão, o grupo é encontrado por uma agente da ordem, que explica o que aconteceu e os recruta para a organização. *Os personagens começam com NEX 0% e terminam com NEX 5%.*

Na primeira missão completa, *A Canção do Mar*, os agentes vão à Praia da Sereia, uma ilha turística da costa pernambucana, investigar cadáveres de moradores encontrados com marcas inexplicáveis. Helena Martins, prima da vítima mais recente, está sendo influenciada

por uma entidade da Morte que se manifesta como uma sereia monstruosa. Após um pesadelo coletivo e investigações sobre rituais antigos realizados na ilha, os agentes enfrentam Helena, já tomada pela criatura, em uma batalha na praia. *Os personagens começam com NEX 5% e terminam com NEX 15%.*

Na segunda missão, *Distúrbio Selvagem*, os agentes chegam a Campo Grande, perto do Pantanal, para investigar uma série de mortes causadas por animais selvagens. A cidade está em polvorosa, com protestos sendo realizados contra a instalação de uma grande siderúrgica. O líder dos manifestantes é Ramiro, um ativista ambiental; já a representante da indústria é a empresária Julieta Argento. Logo ficará claro que a disputa entre os dois é a causa dos problemas paranormais, embora a identidade do responsável talvez não seja tão óbvia assim. *Os personagens começam com NEX 15% e terminam com NEX 25%.*

Na terceira e última missão completa, *Coração da Insanidade*, os agentes da Ordo Realitas vão a uma pequena cidade no interior do Espírito Santo investigar o desaparecimento de *influencers* no manicômio Coração das Chagas. Na cidade, enfrentam resistência local e descobrem arquivos apagados. No manicômio, a coisa fica ainda pior — após enfrentarem fenômenos e criaturas paranormais, descobrem que um médico corrompido enfraqueceu a Membrana com experimentos ritualísticos. Se vencerem o confronto final, estabilizam o local e encerram a missão. *Os personagens começam com NEX 25% e terminam com NEX 35%.*

PERSONALIZE AS MISSÕES

As missões foram feitas para equilibrar diferentes tipos de cenas. Mas, se você conhecer seus jogadores, poderá focar no que eles gostam mais e deixá-las ainda mais divertidas. Uma trama profunda ou um combate atrás do outro? A resposta é: o que seu grupo preferir.

Você não precisa mexer nas missões. Mas essa possibilidade de personalização é um dos grandes trunfos do RPG, então, se puder, use-o. Especialmente depois do prólogo, haverá espaço para você incrementar a história com conteúdos específicos, talvez baseados nos históricos de cada personagem. Também é possível que seu grupo tenha jogadores com gostos diferentes. Nesse caso, procure equilibrar as coisas: um pouco de romance aqui, um pouco de pancadaria ali e assim por diante.

Isso também se aplica à mecânica. Nos esforçamos para criar desafios equilibrados, mas é impossível fazer um balanceamento que funcione para todos os grupos, pois eles são muito diferentes entre si. Conforme conhecer mais seus jogadores, fique à vontade para facilitar ou dificultar os desafios. Veja mais sobre isso no quadro da página 9.

EQUILIBRANDO A DIFICULDADE

Esta série foi equilibrada para grupos de quatro personagens. Se o seu grupo for menor ou maior, faça os ajustes abaixo para rebalanceá-la. Você também pode usar os ajustes abaixo se o seu grupo for menos ou mais experiente em combates táticos.

Para 3 jogadores: em combates contra uma única ameaça, diminua seus testes (incluindo ataques e resistências) e a DT das suas habilidades em 2. Também reduza seus PV em 20%. Em combates contra múltiplos inimigos, diminua o número de oponentes em 25%.

Para 5 jogadores: em combates contra um único inimigo, aumente os seus testes (incluindo ataques e resistências) e a DT das suas habilidades em 2. Também amplie seus PV em 20%. Em combates contra múltiplos inimigos, aumente o número de oponentes em 25%.

ESTRUTURA DAS MISSÕES

Todas as missões iniciam com um **RESUMO**, para o mestre compreender a proposta da missão, um **HISTÓRICO** (se necessário), que fornece mais contexto sobre os eventos, e um **PRÓLOGO**, que introduz a história ao grupo e situa os personagens nela. Após o prólogo, começa o jogo propriamente dito, com a sequência de **CENAS**.

As cenas possuem diferentes tipos de quadros de texto:



Este quadro contém textos descritivos. Você pode lê-los em voz alta da forma como estão escritos ou usando suas próprias palavras.



Este quadro traz falas de NPCs. Você pode ler “usando a voz” do NPC ou dizendo “Fulano diz”.



Este quadro contém exemplos de perguntas que os jogadores podem fazer a um NPC.



Pergunta dos personagens.



Resposta do NPC.

Após as cenas, temos o **EPÍLOGO**, com a conclusão da história. Por fim, temos um **APÊNDICE**, com as fichas dos NPCs e criaturas e quaisquer *handouts* (materiais para os jogadores) que apareçam na missão.

E SE OS AGENTES FALHAREM?

Vitória e sobrevivência não significam nada sem a possibilidade de derrota e morte. Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, o risco faz parte da história e a perda faz parte da motivação — quem acompanhou as *streams* sabe disso.

É possível — até mesmo esperado — que os agentes não consigam cumprir a missão ou morram no processo. Isso significa que o mestre deve descartar esta série, desfazer a mesa e cancelar o jogo? *Não!*

Em **ORDEM PARANORMAL RPG**, falhas e mortes devem ser tratadas como oportunidades narrativas, não punições. Quando personagens falham, o mestre deve transformar isso em complicações, pistas incompletas ou consequências que impulsionam a história, sem travar a progressão do grupo. Já a morte de um personagem deve ter peso dramático e impacto no mundo, podendo revelar verdades ou gerar consequências duradouras.

Para continuar a história após essas situações, o mestre pode introduzir novos personagens ligados à trama, mostrar as repercussões das falhas (como um ritual completado ou uma cidade corrompida) ou usar elementos paranormais, como sonhos ou visões. O importante é manter o envolvimento dos jogadores, deixando claro que até o fracasso constrói a narrativa.

Sempre haverá um novo grupo de agentes para lidar com as consequências das falhas do grupo anterior. Um amigo, um parente, um amor que não vê alternativa senão lutar contra aquilo que tirou a vida de sua pessoa querida. Improvise, invente, peça ajuda aos jogadores e faça das falhas e mortes ferramentas para uma história ainda mais dramática e engajante.

A EQUIPE DELTA

Uma das equipes de campo mais ativas da Ordo Realitas, formada pelos agentes Naomi Akechi, Olivia Lefleur e Jiro Yukami. O grupo apareceu durante os eventos de *Calamidade* (veja o Episódio 11).

Os protagonistas de *Vendeta Oculta* são, indiscutivelmente, os personagens criados pelos jogadores. Os holofotes sempre devem estar apontados para eles, e todos os feitos da série dependem do grupo.

Porém, eles não precisam atuar sozinhos. Como sabemos, a Ordo Realitas é composta por várias equipes trabalhando em diferentes frentes contra as ameaças do Outro Lado, e pode ser interessante mostrar um pouco dessas interações — tanto para passar aos jogadores uma ideia de "mundo vivo", quanto porque é muito divertido colocar os jogadores lado a lado com personagens oficiais do cenário.

A presença da Equipe Delta na sua história é opcional, mas pode ser útil tanto em termos mecânicos quanto narrativos. Em termos mecânicos, grupos com poucos jogadores ou que preferem jogar com personagens menos combativos podem contar com estes NPCs como aliados (*OPRPG*, p. 170), dispensando a necessidade de todos terem fichas "pensadas para combates". Além disso, se masterar usando o *Sobrevivendo ao Horror*, em que os desafios ficam mais difíceis, a presença da Equipe Delta pode ajudar a equilibrar um pouco o jogo.

É importante destacar, assim como apresentado em *OPRPG*, p. 163, que NPCs não devem roubar o holofote dos personagens dos jogadores. O ideal é que a Equipe Delta sirva como apoio para o mestre dar mais destaque

aos agentes, servindo como mentores, interesses românticos, vítimas que motivam o grupo a buscar vingança etc.

Naomi
Akechi

Olivia
Lefleur

Jiro
Yukami

Em termos narrativos, a Equipe Delta lutou ao lado dos Leone em *Calamidade*, estão vivos e em atividade. Não fosse a existência dos personagens dos jogadores, a Equipe Delta seria o tipo de grupo enviado para estas missões. É de se esperar que esse grupo veterano seja ideal para acompanhar os novatos, não apenas por sua experiência, mas por razões pessoais: eles não querem que Giordano Argentio (veja a seguir) acabe com a Família Leone.

USANDO A EQUIPE DELTA

Se optar por usar a Equipe Delta, ela entra em cena no final da primeira missão (*Fumaça Púrpura*). Eles podem chegar juntos de Eduarda Flom ou no lugar dela e passam a atuar ao lado do grupo até o fim da série. Veja mais sobre o trio a seguir, além de regras para usá-los como aliados (*OPRPG*, p. 170).

Uma de suas principais características é a coordenação em combate. Naomi atua na linha de frente, com golpes rápidos e brutais de sua espada, sempre ouvindo música anta em seus fones de ouvido. Olivia vem logo atrás, usando soqueiras para reforçar a ofensiva com força física e agilidade. Jiro, por fim, se mantém atento à retaguarda, garantindo suporte, resgates e cura quando a situação fica crítica. Essa sinergia torna a equipe equilibrada e versátil, capaz de lidar tanto com ameaças diretas quanto missões para resistir a ameaças.

JIRO YUKAMI

Conhecido por seu estilo descontraído, este agente gosta de usar frases como “Relaxa” e “Tá suave”. Apesar de não ser tão forte em combate, sua função é dar suporte, cuidando de ferimentos, resgates e apoio estratégico para manter a equipe de pé. De origem japonesa, tem a aparência marcante, com cabelos longos, haori laranja e uma katana envolta em faixas.

BÔNUS. Você é considerado treinado em Medicina. Se já for treinado, em vez disso, recebe +20 nesta perícia.

FAIXAS CURATIVAS. Uma vez por rodada, você pode gastar 1 PE ou mais para recuperar 1d8+1 PV por PE gasto de si mesmo ou de um aliado adjacente (até seu limite de PE). Alternativamente, uma vez por rodada, pode gastar 2 PE para remover uma das condições a seguir de si mesmo ou de um aliado adjacente: doente, em chamas, enjoado, envenenado, morrendo ou sangrando.

NAOMI AKECHI

Neta da veterana Chizue Akechi. Atua como combatente de linha de frente, usando espada e força bruta com precisão. De personalidade séria e reservada, mantém o foco em batalha ouvindo música em seus fones de ouvido. É uma jovem de físico atlético e olhar sério. Usa uma regata verde militar, calça de combate, luvas sem dedos e botas pesadas, além de carregar sua espada nas costas ou sobre os ombros.

BÔNUS. Você é considerado treinado em Luta. Se já for treinado, em vez disso, recebe +20 nesta perícia.

LÂMINA AKECHI. Uma vez por rodada, quando acerta um ataque, você pode gastar 1 PE ou mais para causar +1d8 pontos de dano para cada PE gasto (até seu limite de PE). Alternativamente, uma vez por rodada, você pode gastar 2 PE ou mais para causar 1d8+1 pontos de dano de corte para cada 2 PE gastos (até seu limite de PE) em um alvo adjacente.

OLIVIA LEFLEUR

De postura séria e focada, tem cabelos crespos, olhar severo, pintas no rosto e se veste com roupas sociais escuras. Especialista em combate corpo a corpo, atua logo atrás da linha de frente, usando suas soqueiras prateadas para proteger aliados e derrubar inimigos.

BÔNUS. Você é considerado treinado em Luta. Se já for treinado, em vez disso, recebe +20 nesta perícia.

GUARDA ALTA. Uma vez por rodada, quando faz um ataque, você pode gastar 1 PE ou mais para receber +2 no teste de ataque para cada PE gasto (até seu limite de PE). Alternativamente, sempre que sofre um ataque, você pode gastar 1 PE ou mais para somar +2 na Defesa para cada PE gasto (até seu limite de PE) contra este ataque.

O VILÃO DA SÉRIE

Um dos principais elementos de uma série é seu vilão. Eles são fontes ou manifestações vivas do horror, símbolos dos medos que assombram a humanidade e forças ativas na distorção da Realidade.

Ao mesmo tempo, costumam ter motivações complexas, muitas vezes acreditando estar fazendo o certo. Essa ambiguidade os torna mais humanos, o que só reforça o desconforto que causam. Seja como for, não dá para pensar em *Ordem Paranormal* sem pensar em seus vilões.

A FAMÍLIA ARGENTO

A história de *Vendeta Oculta* começa com a família Argento. O nome do clã vem das minas de prata que seriam a origem de sua riqueza — embora alguns afirmem que ele na verdade deriva do uso da prata como ingrediente alquímico demoníaco.

Seja como for, a família Argento, simbolizada por uma rosa prateada, surgiu no norte da Itália no século XVI. Alegavam descendência de alquimistas e inquisidores caídos em desgraça, perseguidos por buscarem maneiras místicas de sobreviver à terra quase sem vida que habitavam. Com um pé no ocultismo e outro na política local, os Argento foram expostos por antigos membros da Famiglia Leone e excomungados em 1627, acusados de necromancia, pactos com espíritos infernais e sacrifícios humanos. Tiveram seus bens confiscados e desapareceram, refugiando-se em ordens esotéricas secretas, onde fortaleceram seus laços com forças ocultas.

No século XIX, os Argento retornaram com uma nova identidade, infiltrando-se no submundo europeu do comércio de arte sacra e relíquias heréticas. Tornaram-se banqueiros e intermediários entre nobres falidos e ocultistas ricos, fundando uma máfia esotérica baseada em extorsão, tráfico de artefatos e “proteção espiritual”.

Durante a Grande Guerra (1914-1918), forneceram serviços ocultistas a generais supersticiosos e enriqueceram chantageando aristocratas desesperados. Em meados de 1930, viram na ascensão do fascismo uma oportunidade única. Oferecendo seus serviços como “conselheiros esotéricos” ao governo, participaram de projetos de arqueologia em sítios romanos, na esperança de descobrir relíquias ligadas à fundação mítica de Roma.

Com o fim da Segunda Guerra (1939-1945), os Argento fugiram para o Brasil. Aqui, reconstruíram sua fortuna por meio do tráfico de arte roubada durante o conflito e “consultoria espiritual” a políticos e empresários.

Mas suas atividades atraíram, novamente, a atenção de antigos e poderosos rivais: a Famiglia Leone. Em sua luta contra o paranormal, os Leone viram nos Argento uma ameaça à Realidade.

A disputa entre as famílias se tornou uma batalha ideológica e esotérica por território e poder. O embate entre as linhagens virou uma guerra fria nas sombras do paranormal, onde assassinatos, rituais e possessões se cruzavam com política, economia e controle espiritual.

O HERDEIRO GIORDANO

Giordano Argento, atual patriarca do clã, é a culminação de gerações de manipulação e sangue: um empresário elegante e moderno, que lidera um império com fachada legítima ao mesmo tempo que preside rituais ocultos. Sua missão é reunir poder paranormal suficiente para levar a Famiglia Leone à ruína definitiva.

Giordano cresceu entre livros encadernados com pele humana e conselhos sobre como controlar a morte antes mesmo de entender a vida. Moldado por rituais antigos, sussurros em salões de mármore e odes a entidades sem rosto que nem mesmo sua família compreendia por completo, nunca pôde ser inocente.

Herdeiro de cultistas caçados por gerações, Giordano foi ensinado que o mundo jamais aceitaria os Argento, não por medo, mas porque eles sabem a verdade: não há Deus, nem céu, nem justiça. Há apenas o Outro Lado. E o Outro Lado devora ou recompensa.

Mais do que isso, Giordano foi ferido pela vida e isso o marcou. Quando criança, foi deixado sozinho em um manicômio, sob supervisão de um médico que o fazia tremer de tão perturbador, para ter sua “educação oculta”. Giordano nunca esqueceu o gosto de estar à mercê. Desde então, prometeu a si mesmo que jamais seria impotente novamente.

Por isso, busca o controle. Pela necessidade de não ser esmagado e pelo prazer do domínio. Ele construiu sua persona com precisão cirúrgica: um empresário imaculado e intocável. Mas, por trás dos ternos sob medida e das reuniões executivas, sua alma vibra com a fome do Outro Lado. Ele acredita que a humanidade é um erro de continuidade, uma rachadura imperfeita entre realidades. E que seu destino é ser o reparo, a ponte, o condutor.

Ele vê no Outro Lado não uma dimensão de monstros, mas de coerência. Um lugar onde as coisas fazem sentido, onde o sofrimento não é caos, mas função. Onde ele poderá, finalmente, entender por que nasceu e talvez, se for digno, se dissolver em algo eterno.

Então, em 2021, Kian e os Escriptas massacraram a Família Leone. Não foi o fim do poderoso clã, mas uma oportunidade para Giordano concretizar a vingança que seus antepassados sempre quiseram.

Esse desejo por vingança contra os Leone o corrói mais do que ele admite. Não é apenas disputa por poder ou território. É rancor. É ciúmes. É, no fundo, medo de não ser o bastião que sua família esperava. De certa forma, Giordano não quer o mundo. Ele quer sentido. E, para alcançá-lo, está disposto a queimar a própria alma e a de qualquer outro que se oponha.

Atualmente, Giordano Argento está com 63 anos e é o presidente do Grupo Argento S/A, uma megacorporação com várias frentes, de tecnologia a turismo. Em 2023, ele anunciou um ambicioso projeto de desenvolvimento para o Centro-Oeste brasileiro: a construção de uma gigantesca siderúrgica no Mato Grosso do Sul.

Seu discurso prega que o empreendimento trará empregos, desenvolvimento tecnológico e exportação de aço de baixo custo, aproveitando a malha ferroviária da região. No entanto, a verdadeira intenção de Giordano é desviar grande parte do dinheiro destinado à siderúrgica para financiar ações ocultistas em todo o Brasil, com o propósito de enfraquecer a Membrana e, assim, se tornar um ocultista poderoso o bastante para esmagar o que restou da Família Leone. Para manter esses desvios ocultos e enganar investidores, Giordano conta com assecclas cultistas capazes de usar rituais de Conhecimento e Energia para criar ilusões e manipular mentes.

OS AGENTES

E aqui entram os personagens. Eles começam no papel de pessoas comuns, envolvidos acidentalmente nos planos de Giordano. Após sobreviverem ao primeiro contato com o paranormal, tornarão-se agentes durante o caos consequente dos eventos da *Calamidade*.

Com a Ordo Realitas sobrecarregada, os novatos são enviados para resolver diferentes incidentes paranormais que, à primeira vista, parecem desconexos. Contudo, ao fim de cada uma das missões, uma pista dos planos de Giordano será revelada e, no fim da última missão, após os agentes enfrentarem o vilão, a Ordo Realitas terá o bastante para denunciá-lo, congelar suas contas e colocá-lo como alvo das autoridades, frustrando seu plano com a siderúrgica.

Entretanto, mesmo isso não será o fim do vilão, apenas um adiamento de seus planos — o que abre portas para o mestre continuar a série como preferir.





NEX 0%

Missão 0

FUMACA PÚRPURA

Um idílico passeio de trem pelos vinhedos da Serra Gaúcha se transforma em um terrível pesadelo. Ao descobrir que a Realidade não é o como se pensava, um grupo de desconhecidos precisará se unir e superar perigos inimagináveis se quiserem escapar com vida.

RESUMO DA MISSÃO

ORDO REALITAS

A história se passa a bordo da Maria Fumaça de Gonçalves. A viagem começa tranquila, com os personagens conhecendo uns aos outros e uma das tripulantes.

Após algum tempo apreciando a vista, um primeiro incidente ocorre: uma das portas entre os vagões trava e os personagens precisam ajudar a tripulante a abri-la. É um desafio simples, mas, a partir daqui, as coisas ficam mais sombrias — literalmente, pois o trem para sobre uma ponte alta e a luz é desligada. Em meio às trevas, o grupo vê um passageiro armado passar rumo a outro vagão e, logo depois, escutam gritos da tripulante que conheceram.

Daqui em diante, os personagens precisarão lutar por suas vidas, pois foram pegos em uma trama envolvendo um agente federal que está investigando um magnata maligno — que também é um mestre ocultista.

Fumaça Púrpura é uma missão curta, que dura uma ou duas sessões de jogo e funciona como introdução à série. É feita para personagens de NEX 0% (*OPRPG*, p. 171) — ou seja, pessoas comuns, que ainda não tiveram contato com o paranormal ou com a Ordo

Realitas. Eles podem começar a missão se conhecendo ou não. A história se passa na Maria Fumaça de Gonçalves, um ambiente fechado e claustrofóbico, com perigos que forçarão os personagens a correrem contra o tempo e trabalharem em equipe para sobreviver.

HISTÓRICO

Gonçalves é uma pequena cidade turística da Serra Gaúcha. Sua principal atração é um passeio de trem estilo "Maria Fumaça" — ou seja, movido a vapor — que passa pelos vinhedos e cânions da região. A Maria Fumaça de Gonçalves, no entanto, foi recentemente revitalizada para funcionar à energia elétrica.

A bordo do trem está um agente da polícia federal chamado Luiz Marzio (p. 30). Responsável por investigar crimes financeiros, Luiz embarcou na Maria Fumaça para encontrar um documento escondido aqui por um informante. Trata-se de uma prova crucial para seu trabalho — uma lista de pessoas (que inclui autoridades como delegados, juizes e políticos) envolvidas em uma operação de lavagem de dinheiro organizada pelo empresário Giordano Argentio.

Luiz está sendo seguido por Matheus Santavilla, um capanga de Giordano. O agente está esperando o fim do passeio para desembarcar e enviar fotos do documento para a Polícia Federal. Infelizmente, ele nunca sairá da Maria Fumaça — não vivo, pelo menos. Pois Matheus não é um bandido comum, mas um cultista de Energia, e não vai medir esforços para impedi-lo... Nem que para isso precise massacrar o trem inteiro.

É aqui que entram os personagens. Pessoas comuns a bordo do trem, eles terão que lidar com incidentes aparentemente aleatórios, mas que na verdade são causados pela influência do paranormal. Por fim, terão que lutar contra o próprio Matheus, enfrentando, pela primeira vez em suas vidas, o terror do Outro Lado.

GANCHOS DA MISSÃO

A seguir estão razões para os personagens estarem no trem. Você pode escolher uma delas ou inventar outra. Os jogadores também podem propor ganchos que funcionem melhor para seus personagens.

- ✦ **FÉRIAS.** Você está de férias, e o passeio de trem é parte do pacote turístico que você comprou.
- ✦ **NOVAS EXPERIÊNCIAS.** Você sentiu necessidade de fugir da rotina e veio parar na Maria Fumaça de Gonçalves.
- ✦ **PRESENTE INESPERADO.** Você ganhou o passeio de presente ou em um sorteio.
- ✦ **PRODUÇÃO DE CONTEÚDO.** Você produz conteúdo profissionalmente e achou que o passeio de trem poderia render uma postagem legal.

PRÓLOGO

A missão começa na primavera de 2023, com todos os personagens a bordo da Maria Fumaça de Gonçalves, logo antes do trem partir. Avise os jogadores que o jogo vai começar e leia o seguinte texto.

O paranormal não vem para nossa Realidade de maneira fácil. Ou, pelo menos, as coisas deveriam ser assim. Infelizmente, desejos sombrios impulsionados pela força do ódio podem despertar terrores impossíveis... como vocês estão prestes a descobrir.

Contudo, nesta noite de primavera, nada disso está na mente de vocês. Pelo contrário: fazendo o passeio da Maria Fumaça de Gonçalves, vocês estão em um lugar belo e relaxante. Vocês se acomodam nos seus assentos. Pelas janelas, veem um belo céu estrelado. No corredor, a tripulação, atenciosa e discreta, se prepara para servir um verdadeiro banquete. Os outros passageiros conversam, alegres. Mas a noite recém começou. E ela não terminará tão feliz assim.

O trem é pequeno, com um total de seis vagões. Da frente para o fundo, eles são: a locomotiva, um vagão-cozinha, um vagão de passageiros de primeira classe, dois vagões de passageiros comuns e um vagão-depósito (veja um diagrama dele na página 18). A locomotiva, o vagão-cozinha e o vagão-depósito são restritos à tripulação.

Todos os personagens estão no primeiro vagão de passageiros comuns e são os únicos passageiros nele — o trem não está lotado. Se algum jogador quiser estar em um vagão separado (por exemplo, por ter mais dinheiro e querer ficar na primeira classe), diga que isso não foi possível por qualquer motivo — talvez ele tenha comprado o bilhete errado sem querer? O jogador pode aproveitar isso na sua interpretação, talvez estando frustrado por não estar onde queria.

Peça para os jogadores apresentarem seus personagens uns aos outros, com uma breve descrição de sua aparência e postura, pois todos estão se vendo. Quando eles terminarem, siga a narração.

Com certa lentidão, a Maria Fumaça começa a se mover, deixando para trás a estação turística. Pelo sistema de som, vocês escutam a voz do maquinista:

"Boas-vindas ao nosso passeio de uma hora e trinta minutos pela serra e pelos cânions. Vocês logo poderão apreciar a vista de riachos, pomares e videiras e, no meio do passeio, a belíssima ponte ao lado da Queda da Estrela. Antes disso, começará nosso fantástico serviço de bordo. Preparem-se para um banquete de vinhos, queijos e comidas típicas da região!"

Como prometido, vocês logo começam a ver uma paisagem encantadora pelas janelas. Ao longe, campos ondulados se estendem até sumir na escuridão noturna. Mais perto da ferrovia, parreiras iluminadas por pequenas lâmpadas fazem do passeio uma experiência digna de sonhos poéticos.

Alguns minutos se passam e a porta que leva do vagão em que vocês estão para o próximo se abre. Primeiro, vocês sentem um cheiro delicioso de comida. Depois, veem uma tripulante uniformizada empurrando um carrinho de refeições. É uma jovem ruiva e com sobrepeso, que olha para vocês e sorri.

"Olá! Sou a Lia e serei a atendente de vocês durante o passeio! Nós temos... ah..."

Lia puxa um pequeno bloco de notas do uniforme azul e preto e começa a ler dele.

"Nós temos degustação de vinhos Cabernet Sauvignon, Merlot, Chardonnay e Marselan; uma tábua de queijos refinados, incluindo Lua Cheia, Quina e Sinueiro; e nosso prato principal, galetto com massa. Com o que você querem começar?"

Esta é a primeira escolha dos personagens: qual prato vão começar apreciando! Cada um deles fornece um efeito específico, conforme descrito a seguir.

♣ **DEGUSTAÇÃO DE VINHOS.** O sabor complexo das bebidas aguça a mente, fornecendo 1d4 PE temporários (duram até o fim da missão ou até serem gastos).

♣ **TÁBUA DE QUEIJOS.** Muito deliciosos, os queijos motivam e fornecem um bônus de +1d4 em um teste realizado até o fim da missão.

♣ **PRATO PRINCIPAL.** Esta refeição saborosa e nutritiva fornece 1d6 PV temporários (duram até o fim da missão ou até serem gastos).

♣ **MAIS DE UM.** Se um personagem quiser ser guloso, pode comer dois pratos diferentes, acumulando seus benefícios. Porém, precisará fazer um teste de Fortitude (DT 15). Se falhar, fica "cheio", sofrendo -20 em testes de Agilidade até o fim da missão.

Lia atende com simpatia, mas visível nervosismo — descreva que seus olhos miram o chão, sua mão treme ao servir vinho, ela esquece de entregar os talheres etc.

Após a refeição, a missão começa de verdade. Vá para a **CENA 1**. Porém, se os personagens quiserem conversar com Lia ou passear pelo trem, use as seções a seguir.

CONVERSANDO COM LIA

Lia é uma jovem solícita. Se um personagem puxar papo com ela, use o quadro ao lado. O diálogo com Lia é uma boa oportunidade para os personagens revelarem suas próprias personalidades. Você pode incentivar isso fazendo perguntas através de Lia, como "Está gostando do passeio?" ou "Você já tinha vindo para a Serra Gaúcha antes?" (apesar de nervosa, a moça gosta de conversar).

Não deixe a conversa se estender demais. Se os personagens estiverem falando muito, outro tripulante entra no vagão e fulmina Lia com um olhar intenso. A jovem então pede licença e diz que precisa seguir seu trabalho. O tripulante é Matheus Santavilla. Se alguém tentar falar com Matheus, ele pedirá licença de forma polida, mas fria, e se retirará. A plaqueta com o título "Chefe da Tripulação" abaixo de seu nome revela a posição ocupada por ele, o que pode explicar sua postura rígida.

PASSEANDO PELO TREM

Se um personagem quiser passear pelo trem — ou mesmo investigá-lo (um comportamento estranho para pessoas comuns, mas não impossível) —, pode fazer um teste de Percepção ou de Investigação (ambos contra DT 15).

Se passar no teste de Percepção, o personagem escuta Matheus ser rude com Lia, chamando-a de incompetente. O policial é grosseiro, mas além disso não quer que Lia

Quem é você?

Me chamo Lia Schmidt, funcionária da Maria Fumaça de Gonçalves. Sou a responsável por atender este vagão esta noite. Qualquer coisa que quiserem, é só me pedir.

Pode falar mais sobre as comidas e bebidas disponíveis?

Nosso prato principal é muito reforçado! Depois de comer você terá energia para correr uma maratona! Eu também gosto muito da tábua de queijos. Os vinhos são... ah... meio refinados para mim.

Você está nervosa? (Ou qualquer pergunta sobre ela não memorizar os itens do cardápio como os outros.)

Perdão! É o meu primeiro dia. Este emprego é muito importante pra mim. Se puderem me perdoar...

De onde você é?

Sou de Douradinho, uma cidade próxima de Gonçalves, mas muito pobre. Minha família trabalha nas vinícolas da região.

fique por perto para não atrapalhar seu objetivo real — assassinar o agente federal Luiz Marzio.

Se passar no teste de Investigação, o personagem descobre que as portas dos vagões têm pequenos leds em suas bases: as portas de acesso da tripulação e dos passageiros têm luzes vermelhas e amarelas, enquanto a porta da locomotiva têm luzes vermelhas e verdes.

Lia
Schmidt



MARIA-FUMAÇA DE GONÇALINO



1 Locomotiva. A estética foi mantida para imersão turística, incluindo o tender (pequeno vagão onde é estocada a lenha cenográfica).



2 Cozinha. Vagão onde os vinhos e alimentos são estocados e preparados para serem servidos pela tripulação aos passageiros.



3 Primeira classe. Vagão adaptado para acomodar banheiro, mesas, sofás e um bar.



4 e 5 Passageiros. Vagões comuns com duas fileiras de assentos de dois lugares.



6 Depósito. Vagão destinado à acomodação de malas e caixas pesadas para estocar recursos e ferramentas.



CENA 1

PORTA FECHADA



A Maria Fumaça leva vocês por belos campos cultivados. Após algum tempo, o trem chega a uma área de vegetação nativa no topo de um dos cânions da serra, com mata densa ao redor. Mais uma vez, vocês escutam a voz do maquinista pelo sistema de som:

"Em poucos minutos passaremos pela Ponte da Estrela, que conecta o topo de dois cânions. Lá vocês poderão ver a Queda da Estrela, cachoeira que é a principal atração do passeio. Antes disso, a tripulação irá passar pelos vagões para limpá-los."

Logo, Lia surge e começa a recolher os pratos, copos e talheres usados. Quando ela termina de colocar tudo no carrinho, vai até a porta que conecta os vagões e aperta o botão para abri-la... mas nada acontece. Ela aperta mais algumas vezes, tensa. Então suspira e se vira para vocês.



"Ah... acho que a porta está emperrada... Será que vocês podem me ajudar? Desculpem pedir isso, mas... não posso me atrasar!"

Aqui a missão começa "de verdade", com o primeiro desafio do grupo: ajudar Lia a abrir a porta emperrada. Esta é uma cena simples, estilo tutorial de videogame — seu objetivo é mais ensinar jogadores iniciantes a fazer testes de perícia (a mecânica básica do jogo) do que realmente desafiá-los.

(Se o seu grupo não for iniciante, não se preocupe — esta cena é rápida e, além de seu objetivo didático, também serve para iniciar um clima de tensão na história.)

Lia espera que um personagem se prontifique a ajudá-la, mas se nenhum deles fizer isso, ela chamará qualquer um com o qual tenha interagido durante o **PRÓLOGO**. Esse não é o procedimento padrão — uma tripulante não deveria pedir ajuda para um passageiro — mas Lia é novata e está apavorada com a possibilidade de não cumprir suas tarefas e perder o emprego.

Se um personagem for até a porta, confirma que ela está emperrada e que o botão de abrir não funciona. Isso é um efeito colateral do ritual de Energia que isolou as comunicações do trem (veja o quadro abaixo). Se o personagem for treinado em Ocultismo, pode fazer um teste (DT 20). Se passar, tem calafrios. Mesmo sem conhecer o Outro Lado, sente algo sobrenatural. Caso contrário, achará que é uma simples pane elétrica.

É possível abrir a porta na força bruta (Atletismo DT 15) ou tentando mexer no painel (Crime ou Tecnologia DT 15). Quando a porta for aberta, um arco voltaico dispara dela, atingindo o personagem que a abriu (se outro membro do grupo o ajudou, também é atingido) e mais um decidido aleatoriamente. Personagens atingidos sofrem 1d6 pontos de dano de eletricidade (Ref DT 15 reduz à metade).

Se os personagens não quiserem ou não conseguirem ajudar Lia, após alguns instantes um arco voltaico dispara da porta e atinge três personagens aleatórios, com o mesmo efeito descrito acima. A porta volta a funcionar sozinha depois disso.

Lia fica extremamente constrangida. Se os personagens reclamarem, ela garante que vai falar com a empresa do trem para conseguir algum tipo de ressarcimento. Se reclamarem *muito* (ameaçarem processar etc.), ela começa a chorar e pede que não façam "caso" disso, pois vai acabar "estourando" nela. A atendente então agradece e sai do vagão para continuar seu trabalho. Quando isso acontecer, vá para a **CENA 2**.

ENQUANTO ISSO, NA CENA 1...

Assim que a Maria Fumaça parte, cultistas infiltrados na estação de Gonçalves usam um ritual de Energia para isolar o trem de redes de comunicação, bloqueando sinais de celular e internet. Tripulantes como Lia não estranham o ocorrido, pois é comum ficar sem rede nos cânions.

Luiz Marzio, o agente da Polícia Federal, está na primeira classe, fingindo ser um passageiro esnobe chamado Carlos Zanotti. Ele já tirou uma foto do documento, mas, por estar sem sinal de celular, não conseguiu enviá-la.

Se um personagem tentar falar com Luiz, ele deixará claro que não quer conversar, preferindo apreciar os queijos e vinhos. O agente não é realmente arrogante, mas quer afastar outras pessoas. Afinal, sabe que qualquer civil perto dele pode estar em perigo.

SOMBRAS & VULTOS

Após o incidente com a porta, a viagem continua. O trem segue em direção à ponte que cruza um abismo entre dois cânions. De um dos paredões, uma queda d'água reflete a luz prateada da lua.

Pelo sistema de som, o maquinista avisa: "À sua esquerda, a famosa Queda da Estrela! Vamos ter alguns minutos para apreciar a vista e tirar fotos."

O trem segue até o meio da ponte e para. É realmente uma bela vista e, pelo menos por alguns instantes, vocês esquecem quaisquer problemas que possam ter em suas vidas.

O som da porta do vagão se abrindo os desperta. Desta vez, não é Lia que surge, mas um homem de jaqueta. Ele olha para seu próprio celular, balança a cabeça, faz uma careta e olha para vocês:

"Vocês também estão sem sinal?"

É Luiz Marzio, o policial federal. Irritado por não conseguir enviar a prova para seus superiores, o agente decidiu andar pelo trem, pensando que talvez algo no seu vagão estivesse bloqueando o sinal.

Luiz não sabe que o paranormal existe e não tem a menor ideia do verdadeiro motivo pelo qual não consegue conexão.

Para piorar, o policial desconfia que está sendo seguido. Isso o está deixando nervoso, e ele será ríspido e grosseiro ao falar com os personagens. A ideia é deixar os jogadores em dúvida entre Luiz e Mathews sobre quem é o vilão da história. Após uma breve interação, o homem sairá do

Luiz Marzio

vagão pela outra porta, rumo ao fundo do trem. Quando isso acontecer, continue a narração.

Quando o passageiro irritado deixa o vagão, vocês voltam a ficar sozinhos. Vocês não sabem por que alguém estaria tão preocupado com a conexão do celular diante de uma vista tão bonita, mas não têm muito tempo para pensar nisso — subitamente, um estalo ecoa pelo trem e todas as luzes se apagam.

A escuridão é quase total — a única luz é aquela que entra pelas janelas, vinda da lua e das estrelas. É o suficiente para vocês verem as silhuetas uns dos outros, mas os cantos do vagão ficam imersos em um breu profundo e impenetrável...

Termine a frase acima em tom de suspense e então diga rápido: "Façam um teste de Percepção!". A DT do teste é 15. Se alguém passar, vê um vulto rastejando pelo chão, então subindo pelas paredes e desaparecendo nas trevas de um dos cantos. Personagens que veem isso sofrem 1d4 pontos de dano mental (Von DT 15 evita).

Pergunte o que eles fazem, mas, independente de suas ações, nada acontece: o que os personagens viram é um apenas um vulto paranormal que já se dissipou, outro efeito colateral do ritual feito sobre o trem.

Enquanto procuram o vulto, escondem-se ou fazem outra coisa, algo mais real acontece.

A porta do vagão que leva para o fundo do trem se abre. Por ela, surge uma silhueta alta e sombria. Ela vem na direção de vocês. Quando se aproxima, vocês conseguem ver que é um homem barbado. Ele coloca a mão dentro da jaqueta... e saca uma pistola! O que vocês fazem?

É Luiz Marzio, novamente. Após não conseguir sinal de celular em nenhum lugar do trem, ele estava voltando para sua poltrona. Porém, desconfiado da falta de luz, saca sua pistola — o agente desconfia de todos, inclusive do grupo. O susto causa 1 ponto de dano mental aos personagens (Von DT 15 evita). Apesar disso, Luiz quer apenas voltar para sua poltrona e, se os personagens não fizerem nada, simplesmente passa por eles. Se reagirem, é possível que um combate comece, mas o agente fará de tudo para terminá-lo sem ferir ninguém. Quando Luiz sair do vagão, a cena termina. Vá para a **CENA 3**.

CENA 3

ASSASSINATO NO EXPRESSO SERRANO



Mais uma vez, vocês estão sozinhos no vagão. O trem continua parado na ponte sobre o vale entre os cânions, imerso em escuridão e silêncio.

Subitamente, o silêncio é quebrado quando vocês escutam um estrondo no vagão à frente e, logo, um grito:



"SOCORRO!"



Vocês reconhecem a voz: é Lia, a atendente. Vocês não sabem como ou porque, mas ela está em perigo. O que vocês fazem?

A porta que leva para o vagão da frente é a mesma que os personagens tiveram que desemperrar na **CENA 1**. Ela não emperrou novamente, então, se os personagens quiserem, conseguem abri-la sem dificuldades. Quando passarem por ela, continue a narração.



A escuridão do vagão é entrecortada por um feixe de luz errático: o celular de Lia, que o segura com as mãos trêmulas. A iluminação revela a silhueta de uma pessoa alta e magra, com cabelos curtos bagunçados e segurando uma faca grande: Matheus, o chefe da tripulação.

Um líquido viscoso escorre da lâmina e, aos pés de Matheus, inerte, está o homem armado que passou por vocês antes.

Matheus avança contra Lia, mas, ao perceber a chegada de vocês, os encara friamente... E muda de alvo. Rolem iniciativa!

Aqui, os personagens entram em seu primeiro combate. Lia está apavorada, mas usa seu celular para iluminar Matheus e, assim, ajudar os personagens (veja a seguir). Porém, isso é tudo que ela consegue fazer. Cabe aos personagens efetivamente enfrentar o cultista!

👤 **MATHEUS SANTAVILLA (PESSOA)**. Página 31.

ADAPTANDO AS CENAS

Às vezes, os jogadores tomarão decisões não previstas pelo livro, fazendo com que você precise adaptar a cena. As missões são escritas de forma a facilitar esses ajustes.

Aqui, por exemplo, se os personagens não quiserem avançar, você pode continuar a cena trazendo a ação para eles — fugindo de Matheus, Lia recua até o vagão do grupo; ao ir atrás dela, Matheus vê os personagens e decide atacá-los para eliminar todas as testemunhas. Assim, o combate contra o cultista infiltrado acaba ocorrendo da mesma forma.

ESCURIDÃO. Explique aos jogadores que personagens no escuro sofrem a condição cego (*OPRPG*, p. 310). Porém, como Lia está usando seu celular para iluminar Matheus, eles não sofrem esta penalidade.

Quaisquer outros passageiros do vagão estarão apavorados e não farão nada. Se os personagens tentarem fugir, descobrirão que a porta que vai do vagão deles para o fundo do trem emperrou. Por ora, nada que eles façam conseguirá abri-la. Não há alternativa a não ser enfrentar Matheus em uma luta de vida ou morte!

No início da segunda rodada do combate, descreva que uma tênue nevoa surge no piso do vagão. Um teste de Ocultismo (DT 15) revela que ela é um indício da presença do paranormal. O personagem ainda não conhece termos como Membrana ou Outro Lado, mas sabe que o que está acontecendo não é nada bom...

Quando o grupo reduzir Matheus a 0 PV, leia o seguinte.



O homem cai de joelhos, com ódio no olhar e sangue escorrendo pela boca. Ele grita:



"Idiotas! Vocês não sabem com o que estão se envolvendo..."

Este é fim do combate — e desta cena. Porém, a ação continua sem parar! Avance para a **CENA 4**.

TREM DOS MORTOS



O assassino dá um grito assustador e, antes que ele termine, um clarão e um estrondo deixam vocês cegos e surdos! Atordoados, a única coisa que vocês sentem é um tremor terrível enquanto descargas elétricas passam pelas paredes rumo ao resto do trem.

Aos poucos, vocês começam a se recuperar. Primeiro, enxergam apenas luzes brancas e escutam um zumbido agudo. Então, seus sentidos voltam. Vocês estão caídos no corredor do vagão. Lia está ao lado, também caída e se recuperando.

Um cheiro asqueroso de carne queimada tomou o vagão. É com horror que vocês percebem: os outros passageiros, mais afastados do epicentro dessa explosão elétrica, foram atingidos pelos raios... e incinerados.

Lentamente, a realidade vai se fazendo entender. O que aconteceu aqui só pode ser descrito como um massacre.

Assim que perceberem a tragédia que ocorreu, todos os personagens sofrem 1d6 pontos de dano mental (Von DT 15 reduz à metade).

Os personagens provavelmente se perguntarão o que causou isso tudo. O mais plausível é que tenham sido atingidos por uma arma experimental ou por um acidente bizarro com o motor elétrico do trem, e aqueles treinados em Ciências, Tecnologia ou Tática podem chegar nessas conclusões...

Mas estarão errados.

O que o grupo presenciou foi um poderoso ritual de eletrocussão conjurado por Matheus. O ritual gerou raios que varreram o trem e mataram os demais tripulantes e passageiros — os personagens e Lia só não foram atingidos porque estavam perto do epicentro. A coragem do grupo em proteger Lia foi sua salvação!

Se algum personagem estava longe de Matheus, sofre 2d8 pontos de dano de eletricidade. É possível que isso deixe-o morrendo. Felizmente, antes que ele morra, Lia consegue se recuperar e curá-lo, deixando com 1 PV (ela é treinada em primeiros socorros).

A partir daqui, o grupo está livre para decidir o que fazer. Seguem algumas ações mais prováveis.

PROCURAR SOBREVIVENTES

Com exceção do grupo e de Lia, todas as pessoas no trem estão mortas. Isso tem como objetivo simplificar a história e o jogo, mantendo o foco nos personagens.

Contudo, se você preferir, pode determinar que algumas pessoas estão moribundas — especialmente se tiver criado NPCs específicos para o trem. Nesse caso, os personagens precisam passar em um teste de Medicina (DT 15) para salvar cada pessoa (Lia pode ajudar, fornecendo um bônus de +1 nesses testes). Se os personagens salvarem alguém, recuperam 1d4 PE ou SAN (à escolha deles).

REVISTAR LUIZ

No corpo do agente, os personagens encontram os seguintes itens.

- ✦ **DISTINTIVO DA POLÍCIA FEDERAL.** Fornece +2 em Diplomacia e Investigação. Vestimenta, categoria I, 0,5 espaço.
- ✦ **PISTOLA.** *OPRPG*, p. 59. Carregada e com número de série registrado na Polícia Federal.
- ✦ **PACOTE DE BALAS CURTAS.** *OPRPG*, p. 59.
- ✦ **CELULAR.** É possível desbloqueá-lo com um teste de Crime ou Tecnologia (DT 15) usando o corpo de Luis, pois ele morreu há pouco tempo. O celular só tem um arquivo: uma foto de uma folha com uma lista de nomes. Um teste de Atualidades (DT 10) revela que alguns nomes pertencem a políticos e ricos. Além disso, alguns nomes, como os de Julieta Argento, Antônia Carvalho e Nicácio Morão, embora não apareçam nesta missão, aparecerão mais tarde na série.
- ✦ **DOCUMENTOS PESSOAIS.** Identidade falsa de Carlos Zanotti, 33 anos. Categoria 0, 0,5 espaço.
- ✦ **MALETA TRANCADA COM UMA SENHA DE QUATRO DÍGITOS.** Pode ser aberta com Crime (DT 20) ou com a senha 1990 (ano de nascimento de Luiz: 2023 – 33 = 1990). Dentro da mala está o documento da foto descrita no celular. Categoria 0, 1 espaço.

REVISTAR OS DEMAIS MORTOS

Se os personagens revistarem os corpos das pessoas, encontram um canivete (utensílio; +2 em Crime) e uma faca de churrasco (*OPRPG*, p. 58). Fazer isso é uma tarefa repulsiva, que causa 1d4 pontos de dano mental (Von DT 15 evita).

PROCURAR MATHEUS

Matheus não está no vagão. Um teste de Investigação ou Sobrevivência (DT 15) revela gotas de sangue no chão. Porém, a explosão as espalhou para todos os lados, sendo impossível identificar para onde ele foi.

CONVERSAR COM LIA

Graças ao seu treinamento, Lia consegue ajudar qualquer personagem que tenha ficado moribundo, além de qualquer pessoa que porventura tenha sobrevivido (veja "Procurar Sobreviventes", na página anterior). Porém, após isso, senta em uma das poltronas e chora, em choque por tudo que aconteceu. Para conversar com ela, os personagens precisam acalmá-la, o que exige interpretação e um teste de Diplomacia (DT 15) — outras perícias, como Profissão (psicólogo), também podem ser usadas conforme as ideias dos jogadores.

Se for acalmada, Lia explica o que aconteceu, do ponto de vista dela.



"Quando a luz caiu, resolvi ir pro vagão-cozinha, onde fica a caixa de fusíveis que regula a energia do trem. No treinamento, nos avisaram que ela estava com problemas, então achei que pudesse ser isso... Mas, quando tentei abrir a porta, vi que ela estava trancada.

Escutei a voz do Matheus dizendo para eu ficar longe. Logo depois, ele abriu a porta e saiu de lá. Me empurrou para o lado e foi até a poltrona daquele passageiro... aquele que... ele matou. Começou a procurar alguma coisa na maleta dele, mas ela estava trancada com senha.

Enquanto Matheus mexia na maleta, o passageiro voltou. Ele tentou sacar uma arma, mas Matheus foi mais rápido... Foi quando eu gritei pedindo socorro e vocês apareceram."

Matheus resolveu usar os fusíveis para travar as portas dos passageiros, para mexer nos pertences do policial enquanto o mesmo estivesse fora do vagão. Porém, se confundiu no painel e não conseguiu.

Desistindo disso, foi vasculhar as coisas de Luiz de qualquer forma, em busca do documento que poderia atrair seu chefe, Giordano Argentio. Porém, o policial chegou antes que o cultista conseguisse abrir a maleta. Os dois lutaram, e Matheus conseguiu matar Luiz.

Assim, Lia está falando a verdade. Ela é inocente nisso tudo, o que fica evidente tanto pelas expressões de pânico e surpresa da funcionária quanto pelo fato dela não ter morrido por muito pouco (assim como os personagens). Se o grupo desconfiar da tripulante, ela irá chorar e se encolher; traumatizada com tudo que aconteceu, não tem mais forças para lutar.

Por outro lado, se os personagens acolherem Lia, ela irá ajudá-los: sabe onde está um kit de primeiros socorros contendo um cicatrizante, que dará ao grupo.

Lia não tem mais nenhuma informação útil. É sua primeira viagem na Maria Fumaça de Gonçalves e ela só conheceu Matheus esta noite, quando o turno de trabalho começou. O chefe da tripulação praticamente não falou com Lia, dizendo apenas para ela "fazer seu trabalho e não ficar no caminho dele".

DESCANSAR

Os personagens podem aproveitar este momento para fazer uma cena de interlúdio (*OPRPG*, p. 92). Lia tem comidas e bebidas num carrinho, então os personagens podem se alimentar. Se quiserem dormir, considere que tiram um cochilo rápido, mas reenergizante.

SEGUINDO EM FRENTE

A partir daqui, o caminho lógico é seguir em frente no trem. Primeiro, para chegar ao vagão-cozinha e religar a luz. Depois, para alcançar a locomotiva e religar os próprios motores. Parados no meio da ponte, os personagens não têm como sair do trem em busca de ajuda. Se os jogadores não chegarem a essas conclusões, Lia pode indicar esse caminho.

Quando os personagens forem em direção ao vagão-cozinha, vá para a **CENA 5**.

CELULARES

Hoje em dia, todo mundo tem um. Conforme descrito no suplemento *Sobrevivendo ao Horror*, esse aparelho fornece +2 em perícias que envolvam adquirir informações (além dos usos que todos conhecemos, como gravar áudios, tirar fotos etc.). Nesta missão, todavia, devido à total falta de sinal, na prática, eles vão servir apenas como lanternas fracas.

CAIXA DE LUZ



A porta que separa o vagão da primeira classe do vagão-cozinha está entreaberta, travada por um dos carrinhos de metal utilizados pelos tripulantes para levar comidas e bebidas aos passageiros.

Aparentemente, a explosão arremessou o carrinho no vão. Depois, a descarga elétrica fez a porta tentar fechar sozinha com muita força, amassando e prendendo o carrinho no batente.

Para chegar ao vagão-cozinha, os personagens precisam passar pelo carrinho amassado. Há duas formas básicas de se fazer isso.

❖ **PASSAR PELO CARRINHO.** Espremer-se por cima do carrinho, no pouco espaço que sobrou no batente, é difícil e perigoso: tanto o carrinho quanto a porta viraram uma maçaroca de cacos de vidro e metal retorcido. Fazer isso exige um teste de Acrobacia (DT 15). Se passar, o personagem chega no vagão-cozinha. Se falhar, sofre 1d4 pontos de dano de corte, mas pode tentar novamente.

❖ **REMOVER O CARRINHO.** Empurrar o carrinho ou a porta na força bruta exige um teste de Atletismo (DT 20). Até dois personagens podem tentar ao mesmo tempo (um fazendo o teste principal e o outro fazendo um teste de ajuda), mas não há espaço para mais do que isso. Se passarem, sofrem 1d4 pontos de dano de impacto pelo tranco que o carrinho faz quando se solta da porta, mas, depois disso, todos podem entrar e sair do vagão-cozinha livremente. Se falharem, os personagens envolvidos perdem 1 PV pelo esforço, mas podem tentar novamente.

Se os jogadores tiverem outra ideia para passar pela porta, use as opções acima como referência para arbitrar os testes necessários e possíveis consequências.

Quando passarem pela porta, continue a narração.



O vagão-cozinha está escuro como o resto do trem. Pela pouca luz, é possível ver as adegas portáteis, geladeiras e fornos elétricos, todos desligados.

Em uma das paredes, há um quadro de luz com a tampa de plástico aberta.



Dentro do quadro, há uma caixa de fusíveis com seis espaços, cada um marcado por uma cor: vermelho, verde, amarelo, rosa, amarelo novamente e roxo. Como há dois espaços para fusíveis amarelos, eles foram marcados com "1" e "2" de forma improvisada: alguém escreveu os números em fita adesiva e colou na caixa. Os espaços verde, amarelo 1 e rosa estão sem fusíveis; além disso, o espaço roxo tem um fusível, mas ele está queimado.

No quadro de avisos à direita da porta, vocês encontram um pequeno manual de instruções da caixa de fusíveis.

Entregue ao grupo o *handout* "Manual do Quadro de Energia" (p. 33).

A partir daqui, os jogadores precisarão resolver um *puzzle* (ou enigma) simples para acessar a locomotiva: devem encontrar os fusíveis verde, rosa e roxo, além de serem criativos no uso do único fusível amarelo. Os fusíveis faltantes estão no vagão-depósito, o último do trem. A seguir está uma explicação de como os personagens podem encontrá-los. Contudo, lembre-se de que jogadores podem ser criativos — e imprevisíveis!

Se pensarem em outra forma de chegar à locomotiva, e a ideia deles fizer sentido, não se incomode em deixá-los resolver a cena de uma forma diferente da prevista no livro. Desde que estejam se envolvendo com o jogo e se divertindo, está valendo!

VAGÃO-DEPÓSITO

Este é um vagão da tripulação; sendo assim, para abri-lo, será necessário ter os fusíveis vermelho + amarelo 1. Claro que, para chegar até a porta dele, os personagens precisarão passar por vagões de passageiros, o que exigirá deixar o fusível amarelo no espaço 2. Não explique isso para os jogadores — deixe que descubram sozinhos! Como exatamente eles farão para passar pelas portas dos passageiros e então trocar os fusíveis, fica a cargo deles, e provavelmente envolverá separar o grupo, o que pode gerar uma bem-vinda tensão entre os jogadores.

O vagão-depósito é mais simples que os outros. Suas paredes são metálicas e simples, sem nenhum tipo de revestimento, e ele possui apenas compartimentos para bagagens e caixas de carga, sem assentos.

Quando os personagens chegarem ao vagão-depósito, diga a eles que há muitas coisas para serem encontradas aqui. Para procurá-las, eles devem fazer testes de Investigação (DT 20).

Sempre que um personagem passar num desses testes, deve rolar 1d6 na lista abaixo para determinar o que encontra. Caso role um número repetido, use o próximo número ainda não rolando.

- 1 Uma caixa de fusíveis com os fusíveis rosa e roxo.
- 2 Um cicatrizante (OPRPG, p. 65).
- 3 Uma lanterna tática (OPRPG, p. 65).
- 4 Um pé de cabra (OPRPG, p. 66).
- 5 Um painel de fotos de passeios anteriores da Maria Fumaça. São imagens belíssimas, e um personagem que as observe por alguns instantes recupera 1 PE ou 1 SAN, à sua escolha.
- 6 Um pequeno cofre digital acoplado à parede e escondido por uma pilha de caixas. Nesse cofre está o fusível verde. Para abri-lo é necessário restaurar a energia elétrica (colocando os fusíveis rosa e roxo no quadro de luz) e inserir a senha no painel (que está no manual de instruções). Abri-lo sem energia e sem a senha é difícil (Crime DT 25).

O grupo pode procurar quantas vezes quiser. Porém, se encontrarem os seis itens, diga que já revistaram o vagão de cima a baixo, e têm certeza de que não há mais nada de útil aqui.

Além disso, se um personagem falhar num dos testes de Investigação, leia o texto a seguir.



De repente, o trem volta a andar... mas apenas por um instante, subitamente parando com um tranco que os arremessa ao chão com violência! Faíscas roxas brilham nas lâmpadas do teto e nos fusíveis.

O trem sofreu um tipo de "turbulência" causada pelas forças paranormais de Energia que o estão afetando. Os personagens sofrem 1 ponto de dano de impacto pela queda. Se alguém estiver segurando um fusível, também sofre 1 ponto de dano de Energia. Por fim, todos sofrem 1 ponto de dano mental pelo susto. Sempre que um personagem falhar num teste de Investigação nesta cena, este efeito se repetirá (você não precisa descrever tudo de novo, mas aplique os danos!).

RESOLVENDO O PUZZLE

Assim que obtiverem o fusível verde e acoplarem-no ao quadro de luz, os personagens terão resolvido o enigma e ganharão acesso à locomotiva. Vá para a **CENA 6**.

MANTENDO A TENSÃO

Como esta é uma missão introdutória, o puzzle não foi feito para ser difícil, mas, sim, para engajar todos os jogadores em sua resolução. Porém, é possível que, enquanto decidem o que farão para resolvê-lo, os jogadores passem muito tempo ponderando sobre as opções e não ajam. Isso pode aumentar o tempo de jogo sem aumentar a diversão.

Para ajudar a manter os personagens agindo, mesmo que o enigma não tenha um limite de tempo, você pode interrompê-los para descrever que ouvem alguns barulhos ou que as luzes em sua volta piscam em tons de roxo. Isso deve criar um senso de urgência, lembrando-os de que estão em uma situação perigosa e precisam sair dela o mais rápido possível.

Quando se trata de enigmas, tentar uma solução errada pode ser mais interessante do que passar muito tempo tentando encontrar a correta; portanto, não corrija os personagens caso, no calor do momento, eles pensem em uma estratégia que você sabe que não funcionará. Eles descobrirão isso sozinhos e poderão usar o conhecimento adquirido para formular novas abordagens, enquanto você os assombra com descrições assustadoras.

Além das descrições, fique à vontade para usar ameaças concretas. A seguir estão algumas sugestões.

Perigo de Energia: um personagem aleatório é atingido por estática causada pela gradual concentração da entidade de Energia no trem. Ele sofre 1d4 pontos de dano de Energia (Ref DT 15 reduz à metade).

Perigo Mental: um personagem aleatório vê o próprio reflexo em uma janela ou outra superfície. Mas, em vez da própria face, vê um ente querido sendo derretido, desintegrado ou ferido cruelmente de outra forma pela entidade de Energia. Apesar de ser apenas uma alucinação, é suficiente para perturbar o personagem, causando 1d4 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade).

Lembre-se dessas dicas para futuras missões que mestrear!

CENA 6

PILOTANDO O TREM



Com a energia restaurada, a porta da locomotiva enfim se abre. Do outro lado, vocês veem um espaço pequeno, que termina em um grande painel de controle repleto de monitores e botões. Sob a luz fluorescente, sangue escorre lentamente do painel, formando uma poça espessa no chão.

À frente do painel, há uma cadeira alta e forrada de couro. Sobre ela, o corpo de um homem de meia-idade uniformizado está dobrado sobre si mesmo. Sua cabeça está em um ângulo estranho e a camisa azul está rubra na parte da frente. As mãos do homem estão caídas para o lado, sujas de sangue. Por fim, a garganta dele está cortada de um lado ao outro por um talho profundo.

Vocês encontraram o maquinista, mas ele não poderá conduzir o trem... Nunca mais.

Vocês ainda não o haviam visto pessoalmente, mas, ao longo da noite, escutaram sua voz empolgada falando sobre as belezas do trajeto. Mal sabia ele que seria sua última viagem.

Fica evidente que o maquinista lutou por sua vida até o fim. Por presenciar essa morte cruel, todos os personagens sofrem 1d4 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade).

Dentro da cabine de comando, os sobreviventes poderão finalmente religar a Maria Fumaça e tirá-la da ponte. Para isso, precisam tirar o corpo do maquinista do caminho e fazer um teste de Pilotagem, Tecnologia ou Profissão adequada (DT 25). Todo o grupo pode participar do teste, com um personagem fazendo o teste principal e os demais ajudando.

Além disso, se um personagem tiver a ideia de procurar um manual de instruções, pode fazer um teste de Investigação (DT 10). Se passar, encontra o livreto, que fornece +5 em testes para operar o trem.

Se falharem no teste, leia o texto a seguir.



Vocês começam a mexer no painel, sujando as mãos e espalhando o sangue viscoso pelos monitores e alavancas. Apertando botões de forma aleatória, vocês sentem esperança quando uma pequena luz roxa começa a brilhar no painel e o som do motor ligando irrompe na noite. O trem avança, mas, poucos metros depois, dá um solavanco e para! As luzes falham, faíscas lilases saem das lâmpadas da cabine e um grande choque reverbera pelo trem inteiro!

Cada personagem sofre 1d8 pontos de dano de Energia (Reflexos DT 15 reduz à metade).

Em uma segunda tentativa, os personagens conseguem ligar o trem sem precisar de testes, aprendendo com seus próprios erros. Vá para a **CENA 7**.

SAINDO DO TREM

É possível que um ou mais personagens decidam fugir da Maria Fumaça. Com tudo que aconteceu dentro dela, não dá para julgá-los! Porém, isso não é uma boa ideia. Para começar, todas as saídas do trem — as portas que dão para fora e as janelas — estão fechadas, tanto por travas que só podem ser abertas na locomotiva quanto por forças paranormais conjuradas pelos cultistas a serviço de Giordano Argento para impedir que Luiz Marzio escapasse.

Mesmo que os personagens inventem um jeito de sair do trem, estarão no meio de uma ponte sobre uma queda de, literalmente, centenas de metros. Explique que andar escalando o trem pelo lado de fora, à noite e sob as fortes rajadas de vento que atingem o cânion seria suicídio. Se mesmo assim um deles tentar, exija um teste estendido de Atletismo (DT 25, 3 sucessos exigidos) para sair da ponte. Se os personagens passarem, conseguem chegar à segurança! Nesse caso, para manter a história, faça com que encontrem Eduarda Flom chegando de carro. Se você quiser um combate final, Matheus ainda pode aparecer atrás deles, buscando vingança. Nesse caso, para compensar todo o trabalho, eles terão a ajuda da agente no combate. Porém, o mais provável é que eles falhem no teste estendido e caiam para a morte certa no rio abaixo.

Às vezes, é melhor se manter nos trilhos...

AMEAÇA DO OUTRO LADO

Esta é a cena final da missão. Envolve um combate difícil contra Matheus, que agora se revela como cultista. Porém, os personagens podem ter a ajuda de uma aliada inesperada — Eduarda Flom, agente da Ordo Realitas!

Depois de certo esforço para acertar os comandos, ver as luzes do motor se ligarem é um alento. O trem começa a se mover lentamente, mas, aos poucos, ganha velocidade. Por alguns minutos, vocês avançam pela noite, deixando a Ponte da Estrela para trás.

Porém, o alívio não dura muito.

O painel de controle começa a emitir um zumbido que vai ficando cada vez mais alto. Então, começa a vibrar e a disparar feixes de luz púrpura e violeta! Não há dúvidas: o painel vai explodir!

O que vocês fazem?

Não há como impedir a explosão do painel de controle, que atingiu um ponto crítico devido à Energia paranormal afetando o trem. Personagens treinados em Ciências ou Tecnologia percebem isso sem a necessidade de testes. A única solução é correr!

Personagens que tentem correr da locomotiva devem fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo (DT 15). Independente do resultado, conseguem chegar ao vagão-cozinha a tempo e escapar da explosão. Porém, aqueles que falharem demoram um pouco mais, sendo atingidos por fragmentos e sofrendo 1d6 pontos de dano de cortê.

Se um personagem ficar na locomotiva por qualquer motivo, sofre 6d6 pontos de dano de impacto, quase certamente sendo reduzido a 0 PV.

O estrondo deixa vocês surdos e atordoados. Quando voltam a si, veem que a locomotiva está tomada por fumaça e escombros. Por sorte, a explosão não foi forte o bastante para destruir o vagão em si, apenas o painel de controle, e o trem não descarrilhou. Mesmo assim, está parando aos poucos.

Mas o pesadelo não acabou. Vocês voltam ao vagão da primeira classe para descansar um pouco e, lá, veem um vulto. É Matheus. Seu rosto está coberto de ferimentos e sua expressão é tão louca quanto cruel. Mais estranho ainda é que, por cima do uniforme de tripulante, ele usa um manto roxo.

"Parabéns... Vocês terão o privilégio de ver as maravilhas de além da nossa ridícula Realidade. Minhas ordens eram de não revelar minhas capacidades, mas vocês esgotaram minha paciência. Agora, testemunharão o poder do Outro Lado!"

Em meio às luzes piscantes e à fumaça da explosão, Matheus respira fundo. Seus cabelos curtos balançam com uma brisa que não estava ali antes, e uma aura lilás emana de seu corpo. Ele puxa uma das mangas e vocês veem, tatuados em seu braço, textos desconexos que brilham dourado. Por fim, com algumas palavras ininteligíveis, os olhos dele brilham púrpura, e raios começam a surgir em suas mãos.

Vocês não sabem exatamente o que ele vai fazer. Mas sabem que chegou a hora de lutar por suas vidas!

É hora de rolar Iniciativa! Este é o combate final da missão. Mais uma vez, contra Matheus, mas agora com ele usando seus poderes de ocultista.

☠ **MATHEUS, CULTISTA (PESSOA).** Página 31.

AJUDA DA ORDEM

A Ordo Realitas havia detectado uma possível atividade ocultista nesta região. Porém, por estar sobrecarregada após os eventos da Calamidade, conseguiu enviar apenas Eduarda para cá, e tarde demais. Ao chegar na estação da Maria Fumaça e perceber sinais do Outro Lado, ela entrou em sua van para tentar interceptar o trem do outro lado da ponte. Se julgar que os personagens precisam de ajuda, ela pode chegar durante o combate. Ainda assim, conseguirá chegar apenas até uma das portas externas do trem e gritar para que deixam-na entrar. Um dos personagens precisará gastar uma ação padrão e passar em um teste de Atletismo, Crime ou Tecnologia (DT 15) para abrir a porta emperrada. Se Eduarda conseguir entrar, poderá atuar como aliada ou, a seu critério — se os personagens já tiverem sofrido demais —, simplesmente derrotar Matheus.

VITÓRIA E RECRUTAMENTO

Uma vez que o cultista de Energia for derrotado, Eduarda conversa com o grupo (e entra no trem, se ainda não tinha feito isso). Pergunta se todos estão bem e ajuda feridos. É provável que os personagens respondam com suas próprias perguntas — o quadro abaixo traz algumas possíveis. Se não questionarem Eduarda, ela própria contará um resumo das informações a seguir e, por fim, fará o convite para que se unam à Ordo Realitas.

Um teste de Intuição (DT 20) revela que Eduarda parece ter vivido muitas desgraças e está se esforçando para esconder suas dores com maturidade e responsabilidade.

Após a conversa com Eduarda, siga para o **Epílogo**.



Quem é você?

Eduarda! Eduarda Flom. Agente de uma organização que lida com ameaças como a que vocês acabaram de ver.

Como você chegou até aqui?

De van. Temos serviços de espionagem e estávamos de olho no que estava acontecendo aqui. Mas passamos por alguns... problemas recentes, e só consegui chegar agora.



Eduarda
Flom



O que aconteceu aqui?

Vocês foram atacados por um ocultista — alguém que canaliza energia do Outro Lado. Não sabemos o que exatamente ele queria, mas provavelmente está relacionado a uma tentativa de enfraquecer a Membrana que separa nossa Realidade do Outro Lado.

Achei isso com o cara que Matheus matou.

Pode deixar comigo. Vamos analisar cada pista depois. Primeiro, vamos para a van. Tenho que manter vocês seguros.

O que é essa organização?

Tudo que posso dizer é que somos um grupo de pessoas dispostas a proteger a nossa Realidade, custe o que custar. Para saber mais... vocês terão que se juntar a nós.

Podemos nos juntar a vocês?

O que vocês viram esta noite foi uma manifestação do que chamamos de paranormal: forças que vêm ao nosso mundo através do medo com o objetivo de destruir e consumir. Eu e outras pessoas lutamos para proteger a Realidade e, por terem sobrevivido a este ataque, vocês provaram que podem se juntar a nós. A tarefa é árdua e perigosa, mas cada dia mais crucial. Se vocês aceitarem, aprenderão mais sobre o Outro Lado e colocarão seus corpos e mentes em risco em prol da vida como a conhecemos. Aceitam? Boas-vindas à Ordo Realitas.

EPÍLOGO



Eduarda os leva embora em uma van preta sem identificação. A viagem segue madrugada adentro, com a agente deixando cada um de vocês em seus destinos — um padrão de comportamento que, vocês ainda não sabem, se tornará rotina para vocês.

No dia seguinte, a notícia de um "acidente trágico", causado por uma "falha elétrica", estampa jornais e reverbera nas redes sociais. O herdeiro da Vinícola do Arvoredo, Giordano Argento, vem a público pedir desculpas pela falha na segurança e garantir que os familiares de todos os mortos serão acolhidos pela empresa. Há a suspeita de sabotagem, a qual o herdeiro promete não descansar até provar.

As vidas de vocês seguem, agora aguardando o contato da Ordo para receberem seu treinamento — e sua primeira missão de verdade.

CONEXÕES DE VENDETA OCULTA

Nestas caixas, você vai encontrar, resumidamente, as informações de cada missão que são importantes para a série como um todo.

Em *Fumaça Púrpura*, o policial federal Luiz Marzio estava carregando uma lista secreta com nomes de investidores relacionados a um projeto siderúrgico em Campo Grande que, segundo o agente, parecia apenas cobertura para desvios de verbas públicas e privadas.

Apesar dos bons instintos, o policial não sabia nada sobre o Outro Lado e não pôde se proteger de cultistas, sendo assassinado por Matheus. Contudo, a tal lista agora está em posse da Ordo Realitas, que sabe da existência da Família Argento e sua relação com o paranormal.

É a partir dela, e de outros fatores, que os personagens, agora agentes, serão direcionados para suas próximas missões.

Este é o fim desta missão, e qualquer personagem que tiver chegado vivo até aqui estará a salvo. Porém, também estará para sempre marcado pelo Outro Lado. Resta torcer para que a Ordo Realitas os treine bem para as ameaças que virão nas próximas missões.

Os personagens evoluem para o **NEX 5%**. Além disso, se tiver o suplemento *Sobrevivendo ao Horror*, você pode usar as regras de Vida Além da Ordem (*SaH*, p. 94) antes de começar *A Canção do Mar*.

TORNANDO-SE UM AGENTE DA ORDO REALITAS

Com o fim da missão *Fumaça Púrpura*, os personagens deixam de ser civis e se tornam agentes. Com isso, alguns detalhes mudam em suas vidas.

- ✦ **Documentos falsos:** a menos que o próprio personagem queira manter sua identidade verdadeira, os agentes criam identidades falsas (nome, idade, passado etc.) para atuarem discretamente e protegerem suas vidas pessoais. Uma identidade falsa é um utensílio de categoria I que ocupa 1 espaço e fornece +2 em Diplomacia, Enganação e Intimidação para se passar pela pessoa representada no documento.
- ✦ **S.C.I.:** cada agente recebe um distintivo do Setor de Crimes Inabituais, um departamento falso de investigação criminal. O distintivo é um utensílio de categoria I que ocupa 0,5 espaço e fornece +5 em Diplomacia, Enganação e Intimidação para se passar por um agente com autoridade federal.
- ✦ **Financiamento:** os agentes começam a ser financiados pela Ordo Realitas para garantir sua proteção (incluindo de suas famílias) dentro ou fora das missões. Veja as regras de equipamento de *OPRPG*.
- ✦ **Equipe:** os agentes são designados como uma equipe. Peça para os jogadores ajudarem a determinar qual será o nome dessa nova equipe.

NPCs & CRIATURAS

EDUARDA FLOM

Eduarda é uma jovem de cabelos curtos com mechas roxas, casaco jeans com mangas puxadas sobre um top preto, calça jeans rasgada com uma bolsinha roxa presa no cinto e botas escuras, além de um coldre tático com uma pistola na coxa esquerda. Tem várias pulseiras na mão direita, enquanto, na mão esquerda, usa uma luva preta sem dedos e sua pulseira de estilo gótico. Também usa um piercing na sobrancelha esquerda, uma gargantilha preta e um colar com um cristal, além de tatuagens de símbolos ocultistas.

Apesar de parecer uma adolescente rebelde, é muito gentil e tende a ser uma jovem simpática e amigável. Entretanto, se necessário, pode adotar uma postura mais madura, pelo bem das pessoas que quer proteger.

Se os personagens fizerem amizade com Eduarda, ela poderá atuar como aliada em missões futuras (*OPRPG*, p. 170). Use as características:

BÔNUS. Você recebe +20 em testes de ataque e de resistência contra ameaças do Outro Lado.

ATAQUE DE APOIO. Quando causa dano, você pode gastar 1 PE para causar +1d8 pontos de dano de um tipo a seguir a sua escolha entre balístico ou Energia.

LIA SCHMIDT

Lia Schmidt é uma jovem ruiva que trata todos com muita gentileza. Ela está empolgada com o primeiro dia de trabalho no passeio da Maria Fumaça de Gonçalves, mas também bastante nervosa. Nascida e criada em Dourado, cidade humilde de onde vem a maior parte dos trabalhadores da vinícola, Lia sonha em melhorar a vida dos pais e dos três irmãos — todos empregados da família Rodrigues. Com o trabalho mais próximo do público, a garota tem esperanças de conseguir se destacar e subir na hierarquia da empresa, sem imaginar que foi colocada nesta posição por ser considerada descartável. Se sobreviver, receberá uma generosa doação de Giordano Argento, suficiente para que sua família viva confortavelmente, acompanhada de um acordo judicial para que não fale publicamente sobre o que aconteceu.

Lia não é uma aliada em termos de regras e está completamente indefesa em relação às ameaças da missão, mas pode ajudar fora de combate: ela sabe onde está um kit de emergência com 1 cicatrizante.

LUIZ MARZIO

Luiz é um agente federal de estatura mediana que foi recentemente aprovado no concurso da polícia. Motivado a combater a corrupção, se ofereceu para uma operação secreta, infiltrado como um turista na Maria Fumaça de Gonçalves para receber uma lista com nomes de pessoas relacionadas com a construção de uma siderúrgica provavelmente falsa — uma desculpa para a família Argento desviar dinheiro de investimento público. Ele está ansioso para chegar ao seu destino, irritado por não conseguir enviar as fotos da lista e desconhece a existência do paranormal.

PESSOA • MÉDIO • VD 20

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 18

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 1 **FOR 2** **INT 2** **PRE 2** **VIG 2**

PERÍCIAS Atletismo 20+5, Enganação 20+5, Investigação 20+5, Intimidação 20+5

TÉCNICAS NÃO LETAIS Luiz sabe como lidar com civis sem matá-los. Ele pode causar dano não letal sem sofrer penalidade em testes de ataque.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d4+7 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA À distância ♦ CURTO

Teste 20+5, crítico 18 | Dano 1d12+5 balístico

MATHEUS SANTAVILLA

Um jovem pardo, alto e com os cabelos bem cortados, Matheus tem olhos verde-mel e um olhar. Chefe da tripulação da Maria Fumaça de Gonçalves, ele é um lacão de baixo escalão de Giordano Argento e o responsável pela parada do trem, assim como pela morte dos passageiros e da tripulação. O ocultista iniciante tem preferência pelos elementos de Energia e Conhecimento, apesar de ser um Escripta fracassado, tornando-o uma presa fácil para os desígnios de Giordano. Leal até o fim, Matheus jamais falará o nome de seu mestre, preferindo a morte a ser capturado.

PESSOA • MÉDIO • VD 20

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 15

Fortitude 20 | Reflexos 20+5 | Vontade 30+5

PONTOS DE VIDA 15 | Machucado 7

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 FOR 1 INT 1 PRE 2 VIG 1

PERÍCIAS Atletismo 20+5, Enganação 20+5, Furtividade 20+5, Ocultismo 20+5

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

FACA Corpo a corpo x 2

Teste 20+5, crítico 19 | Dano 1d4+1 perfuração

LIVRE ♦ DILACERAR

Se Matheus acerta os dois ataques de faca em um mesmo ser na mesma rodada, causa mais 2d4 pontos de dano.

MATHEUS, CULTISTA

Através da dor, Matheus alcançou um novo estágio em seu aprendizado como cultista. Recuperado e cansado de se esconder, agora vai usar todos os seus poderes contra os personagens.

PESSOA • MÉDIO • VD 20

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

DEFESA 17

Fortitude 20 | Reflexos 20+5 | Vontade 30+5

PONTOS DE VIDA 30 | Machucado 15

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 FOR 1 INT 1 PRE 2 VIG 1

PERÍCIAS Atletismo 20+5, Enganação 20+5, Furtividade 20+5, Ocultismo 20+5

CONJURADOR Matheus pode conjurar *Eletrocussão* (OPRPG, p. 131) e *Perturbação* (OPRPG, p. 137) sem pagar seu custo de PE, até um limite de 3 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 15.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

FACA Corpo a corpo x 2

Teste 20+5, crítico 19 | Dano 1d4+5 perfuração

LIVRE ♦ DILACERAR

Se Matheus acerta os dois ataques de faca em um mesmo ser na mesma rodada, causa mais 2d4 pontos de dano.

LIVRE ♦ FACA CONDUTORA

Se Matheus acertar um ataque de faca, ele deixa a arma estocada no alvo.

Enquanto permanecer com a lâmina no corpo, o alvo sofre -5 no teste de resistência contra o ritual *Eletrocussão*.



Matheus
Santavilla

HANDOUTS

DOCUMENTO DA MALETA

Roberto Almeida
Celina Barbosa
Hélio Coutinho
Mariana Figueiredo
Paulo Gadelha
Sérgio Paiva
Julieta Argento
Ivana Monteiro
Paloma Gurgel
Camila Vasconcelos
Domingos Freire
Luciana Pacheco
Gustavo Nogueira
Tereza Bezerra
Álvaro Monteiro
Marta Rodrigues
Cláudio Peçanha
Ivan Lacerda
Denise Gomes
Rafael Albuquerque
Sandra Pontes
Maurício Teixeira
Helena Fontes
Valdemar Rocha
Lúcia Cavalcanti
Jorge Bastos
Fernanda Souto
Caio Cardoso
Miriam Menezes
Artur Silveira
Cristiane Dornelles
André Tavares
Joana Magalhães
Felipe Corrêa
Vicente Loureiro
Patrícia Diniz
Marcelo Campos
Daniel Sabóia
Ana Paula Azevedo
Nelson Moreira
Regina Lemos
Henrique Dornelles
Bianca Farias
Otávio Cunha
Marcos Ribeiro
Cláudia Brito

Luís Feliciano
Edna Moura
Ricardo Bandeira
Bruna Coelho
Samuel Ferraz
Geovana Antunes
Murilo Prado
José Carlos Pinheiro
Adriana Costa
Rodrigo Queiroz
Nicácio Morão
Wellington Melo
Cássia Aragão
Humberto Torres
Flávia Medeiros
Eduardo Fagundes
Isabela Castro
Renata Mota
Carlos Eduardo Braga
Tatiana Xavier
Antônio Silvério
Larissa Monte
Gilberto Neves
Fabiana Mourão
Cristiano Barros
Letícia Rezende
Roberto Madureira
Priscila Leite
Everton Maciel
Célia Guimarães
Rafael Porto
Denise Araújo
Emerson Valadares
Joice Santana
Fábio Clemente
Daniela Rios
Lourenço Furtado
Patrícia Sarmento
Ademar Vasques
Cíntia Paes
Orlando Brites
Janaína Duarte
Luciano Barreto
Karina Telles
Wallace Camargo
Fabiola Linhares

Pedro Velloso
Michele Salgado
Rogério Simões
Aline Rocha
Fernando Pires
Gláucia Nascimento
Sérgio Abreu
Antônia Carvalho
Paulo Cândido
Talita Vianna
Roberto Cintra
Beatriz Morais
Nelson Franco
Viviane Peçanha
Gustavo Ramos
Marli Soares
Leandro Vasques
Tatiane Barcellos
Júlio César Moura
Rafaela Vilela
André Mendonça
Cecília Peixoto
João Victor Peçanha
Mirela Cardoso
Eduardo Maia
Karoline Bastos
Roberto Rezende
Elisa Nogueira
Álvaro Esteves
Rosa Helena Dias
Igor Vasconcelos
Cristiane Barreiro
João Batista Couto
Manuela Campos
Roberto Silveira
Francisca Melo
Caio Prado
Vinícius Novaes
Larissa Drumond
Wellington Freitas
Adriano Moreira
Sofia Cavalcante

MANUAL DO QUADRO DE ENERGIA

MANUAL DE INSTRUÇÕES DA CAIXA DE ENERGIA

BELO JEITO DE FALAR "GAMBELARRA"

Por conta do último acidente elétrico do trem, estamos operando com a caixa de fusíveis em uma proposta provisória até a reforma, que não tardará. Recomendamos que os fusíveis vermelho, verde, rosa e roxo estejam afixados a todos os momentos. Há mais fusíveis no depósito em caso de queima. Se for necessário fazer alguma mudança, por favor, sigam as instruções:

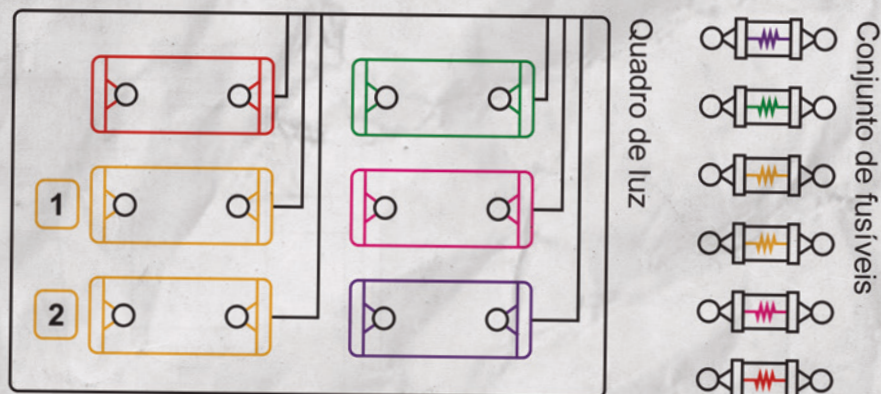
Vermelho + Verde = Todas as portas abertas

Vermelho + Verde + Amarelo 1 = Porta da cabine aberta

Vermelho + Amarelo 1 = Portas da tripulação e depósito abertas

Vermelho + Amarelo 2 = Portas dos passageiros abertas

Rosa + Roxo = Elétrica do trem funcionando



PS: fusíveis são suscetíveis a queimar, principalmente se alguma combinação ficar incompleta. Pedimos que evitem mexer na caixa.

Assinado,
Direção Geral

Pararam de ser engraçadinhos
e botar os fusíveis no cofre!!
Pra quem precisar, a senha é
59268X3

NEX 5%



Missão 1

A CANÇÃO DO MAR

Os agentes são enviados para sua primeira missão: investigar um mistério na ilha da Praia da Sereia. A bela paisagem contrasta com cadáveres surgindo do mar, e o medo começa a se espalhar. O nevoeiro que se derrama pela areia à noite é natural ou é fruto do Outro Lado que parece estar amaldiçoando o lugar?

RESUMO DA MISSÃO

ORDO REALITAS

Os agentes são enviados a Praia da Sereia, uma ilha turística onde corpos de moradores desaparecidos vêm sendo misteriosamente encontrados à beira-mar. Os corpos apresentam estado de decomposição avançado, apesar do curto tempo em que estiveram desaparecidos.

As investigações levam até a pousada *Caminho das Águas*, onde trabalha Helena Martins, cantora local e prima de uma das vítimas. Helena se mostra abalada e começa a ouvir uma melodia hipnótica vinda do mar, que parece atraí-la para a água. À noite, os agentes vivenciam um pesadelo coletivo em que precisam impedir Helena de caminhar até o mar e se afogar. Aos poucos, fica claro que a jovem está sendo influenciada pela Morte, encarnada como uma espécie de sereia monstruosa.

Investigações revelam que rituais ligados à Morte foram realizados na ilha por cultistas, o que pode ter enfraquecido a Membrana e aberto caminho para a manifestação da entidade.

Os agentes então investigam a comunidade e os moradores locais, reunindo informações contra o monstro. Por fim, Helena é tomada pela criatura e os agentes são obrigados a enfrentar o Outro Lado para salvá-la.

A *Canção do Mar* é uma missão para agentes iniciantes, de NEX 5%. Esta é uma típica "primeira missão": a partir de um evento suspeito (no caso, o surgimento de cadáveres na praia), os personagens vão até uma cidadezinha e investigam uma lenda

local, que se revela uma criatura do Outro Lado. No fim, enfrentam a criatura e salvam a população — pelo menos, por hora. A história começa com os agentes chegando ao local ao mesmo tempo em que mais um corpo é encontrado.

HISTÓRICO

Ponto turístico de Pernambuco, a Praia da Sereia abriga pousadas e comércios úteis para as movimentações financeiras ilegais de Giordano Argentio. Além disso, cultistas que trabalhavam para o empresário se aproveitavam do isolamento local para executar rituais sem risco de serem encontrados pela polícia — ou pela Ordem.

Seguindo o plano de Giordano de fragilizar a Membrana, esses cultistas usaram seus poderes para apavorar a população local e os turistas. Faziam isso criando visões de monstros marinhos baseados em antigas lendas locais. Entretanto, o esforço de espalhar medo saiu do controle e manifestou uma criatura do Outro Lado. Os cultistas então fugiram da ilha, deixando a criatura para trás.

A pousada que eles ocupavam era a *Caminho das Águas*, financiada por Giordano, mas oficialmente de propriedade de Antônia Carvalho. Antônia atuou como "laranja" de Giordano, por isso o nome dela aparece na lista da missão *Fumaça Púrpura*, embora ela não seja exatamente uma investidora.

As décadas se passaram e Antônia mantém a origem da pousada em segredo. Ela se considera dona legítima do lugar, uma vez que não depende mais do dinheiro de Giordano. Contudo, sempre teve medo dos "mal-encarados" que vinham passar dias na pousada sem precisar pagar nada. Ela acha que eram criminosos "comuns" (não cultistas) e está feliz que foram embora, sem saber o motivo real por trás disso.

Dias depois, corpos começaram a aparecer...

MERGULHANDO NA PRAIA DA SEREIA

A Praia da Sereia fica na costa pernambucana, sendo uma das várias ilhas turísticas da região.

A ilha possui um único povoado, Maresia Salgada. Ele surgiu na década de 40 quando, devido a falta de empregos e oportunidades, um grupo de famílias de cidades do continente próximas à ilha decidiu se fixar nela, iniciando assim uma cultura de pesca e artesanato que já dura quatro gerações. Por mais que a região tenha prosperado, o povoado ainda é pequeno — com base no último censo, tem hoje apenas 842 moradores.

Com uma rápida pesquisa na internet, os personagens podem obter as seguintes informações:

- ♣ A região vive da pesca, do artesanato e do turismo. Este último é a principal fonte econômica, responsável por colocar no mapa tanto o povoado de Maresia Salgada quanto a Praia da Sereia como um todo.
- ♣ A pousada mais próxima da principal praia da ilha é a *Caminho das Águas*. Esse é o local onde os agentes ficarão hospedados.

Se os personagens quiserem obter mais informações sobre a praia e o povoado, podem pesquisar mais a fundo. Isso exige um teste de uma perícia relevante, como Investigação ou Tecnologia (DT 20). Outros agentes sempre podem ajudar (OPRPG, p. 76). Essa pesquisa pode ser feita um pouco antes da chegada dos personagens ou em qualquer outro momento da missão (veja **INFLUÊNCIA PARANORMAL** na p. 48). Em caso de sucesso, os personagens conseguem as informações descritas abaixo.

- ♣ **MARESIA SALGADA.** Povoado dos moradores da região. Os personagens descobrem a respeito de sua origem, explicada anteriormente nesta página.

♣ **MIRANTE DA VISTA DA SEREIA.** Depois da praia, o Mirante da Vista da Sereia é o local mais cobiçado da região. O local é muito bonito e bem cuidado pela população. Possui cadeiras e é possível encontrar fotos em redes sociais do nascer do sol no local, assim como outras de atividades, como piqueniques e trilhas. O mar abaixo do mirante é repleto de pedras, sendo impróprio para mergulho ou qualquer outro tipo de esporte.

♣ **MORADA DOS BARCOS.** Um armazém que guarda as embarcações pesqueiras e fica localizado na faixa de areia, próxima ao povoado. Um anúncio antigo revela que é possível contratar um dos pescadores para passeios de barco.

♣ **PESCA.** Nesta região, é feita em mar aberto, com barcos simples de casco de madeira.

♣ **POUSADA CAMINHO DA ÁGUAS.** Fundada nos anos 1990 por Antônia Carvalho, a *Caminho das Águas* é a pousada mais próxima da praia e possui um grande fluxo de hóspedes durante a alta temporada.

♣ **PRAIA DA SEREIA.** A principal atração da região, sendo responsável pelo nome da ilha como um todo. Possui um vasto banco de areia, águas cristalinas e um recife de corais que, durante a maré baixa, forma piscinas naturais.

♣ **TURISMO.** O turismo na região ocorre de forma sazonal. Devido a alta demanda, muitos dos turistas que não conseguem se hospedar na *Caminho das Águas*, ficam hospedados na casa de moradores próximos, sendo uma tradição do lugar.

Os personagens estão indo para a Praia da Sereia uma semana antes do início da alta temporada, chegando quando faltam dois dias para o Festival da Alta Maré. Esse festival é realizado pelos moradores locais, ocorrendo anualmente em comemoração ao início da alta temporada de turistas, consistindo em uma festa simples, com música, apresentação de artes ao vivo e comidas típicas. O Festival só ocorrerá no fim da missão.

PRÓLOGO

A missão começa com os personagens em uma balsa, indo para a Praia da Sereia. Informe que o jogo vai começar e leia o texto a seguir.



Vocês estão em uma balsa, no mar, sob o sol do entardecer. Sentem um suave balanço sempre que as ondas atingem a embarcação. A alta temporada está se aproximando, mas ainda há poucos turistas na ilha — nesta balsa, vocês são os únicos.

Ao receber esta missão de campo, vocês talvez tenham estranhado que ela os levaria a ilha turística da Praia da Sereia. Contudo, este lugar paradisíaco está sendo palco de um mistério mórbido.

Se este mistério foi obra de pessoas comuns ou do Outro Lado é o que vocês vieram descobrir.

Após a narração inicial, explique o *briefing* recebido pela Ordem.

- ✦ O C.R.I.S. detectou possível influência paranormal em um caso que tem preocupado os moradores e as autoridades da ilha turística da Praia da Sereia.
- ✦ Cadáveres começaram a aparecer na areia da praia, arrastados pelas ondas. Os que foram identificados são de moradores da região que haviam desaparecido recentemente.
- ✦ Os corpos estão em estágios de decomposição inconsistentes com as datas dos desaparecimentos.
- ✦ A pousada em que os personagens ficarão fica de frente para a praia, facilitando o deslocamento. Além disso, um dos empregados do lugar, Rogério, encontrou um dos corpos e pode fornecer mais informações.

Mande o briefing no zap deles

- ✦ A Ordem está reunindo os arquivos com as autópsias e buscando mais informações sobre a identidade das vítimas. Um dossiê contendo esses arquivos será enviado para os agentes o mais breve possível (p. 62).

Após o *briefing*, peça para os jogadores escolherem seu equipamento. Sim, a escolha será um *flashback*, visto que você já descreveu eles na balsa — isto é apenas um recurso narrativo para começar a missão com uma descrição interessante, dos personagens no mar!

Quando os jogadores terminarem a seleção de itens, volte ao tempo presente e peça para eles descreverem como seus personagens estão e, se quiserem, interajam entre si. Então, leia o trecho a seguir:



A ilha surge no horizonte e aos poucos vai crescendo no campo de visão de vocês. À medida que se aproximam, é possível ver coqueiros altos e a areia fina e dourada pela luz do sol poente. Por fim, a balsa desacelera, faz uma curva suave e atraca em um rústico píer de madeira.

Vocês descem da embarcação, atravessam o pequeno porto decorado com bandeiras coloridas e caminham por uma calçada paralela a praia e ladeada por pequenos comércios dos dois lados. A pousada onde vocês ficarão se chama *Caminho das Águas* e fica numa transversal dessa rua.

Quando dobram a esquina na rua da pousada, avistam uma comoção na praia. Pessoas correm na direção da areia e uma ambulância está estacionada logo à frente. Pode ser qualquer coisa, mas quando um calafrio passa por vocês, não restam dúvidas.

Outro corpo apareceu.

Siga para a **PARTE 1**.

PRAIA DA SEREIA E AS LEIS

Um destino paradisíaco para se passar as férias, ainda não muito conhecido pelo grande público. Possui belas praias de águas cristalinas, diversos tipos de passeios em barcos e pequenas festividades locais, além de uma forte cultura pesqueira. A população local é muito receptiva com pessoas de fora, mas pode deixar a hospitalidade de lado se julgar os visitantes como mal-intencionados ou perigosos. O porte de armas segue a legislação brasileira e os personagens estão sujeitos ao fato de que qualquer informação sobre eles pode se espalhar na mesma velocidade em que eles podem conseguir descobrir algo sobre o caso.

PARTE 1 • A CHEGADA

CENA 1

O CORPO NA PRAIA

Os personagens chegam logo após moradores encontrarem o corpo de um rapaz (Júlio Martins; p. 64). É possível se aproximar da multidão sem quaisquer problemas, iniciando uma cena de investigação.

Urgência

Média (4 rodadas). Um corpo coberto por uma lona preta jaz na areia da praia. Há três membros da equipe da ambulância ali: dois paramédicos, que discutem entre si, e o motorista, que tenta afastar as pessoas, incluindo vocês.

Ao fim da quarta rodada, os paramédicos decidem levar o corpo para a cidade mais próxima (Boa Ventura, no continente). A multidão então se dispersa, e qualquer pista que tenha ficado na areia é desfeita pela aceleração temporal da Morte.

Caso os personagens tenham se apresentado como policiais ou outras figuras de autoridade, os paramédicos deixam o grupo assumir a investigação. Caso contrário, avisarão a polícia da cidade vizinha. Contudo, a delegacia de Boa Ventura já terá sido alertada pelos contatos da Ordem que um grupo de investigadores especializados já foi despachado para a Praia da Sereia.

Pontos de Interesse

Multidão. Vários moradores se reúnem próximo ao corpo. Enquanto alguns cochicham entre si assustados, outras choram e outros, ainda, tentam se aproximar para ver o corpo.

◆ **Diplomacia (DT 20).** As pessoas estão assustadas e tristes, e um sentimento de morbidez e luto impregna o lugar. Porém, você fala com elas, e suas palavras afastam esse sentimento ruim. Até o fim desta cena, você e seu grupo recebem +2 em testes para se comunicar com os moradores locais. Caso algum personagem tenha intimidado a multidão, a DT desta ação muda para 25.

◆ **Intimidação (DT 15).** Você afasta a multidão, causando resmungos e olhares de reprovação. Fazer isso abre caminho e facilita a investigação, mas a aumenta a sensação de morbidez que o lugar já estava transmitindo. Até o fim desta cena, você e seu grupo recebem +2 em testes para investigar o local, mas sofrem -2 em testes para se comunicar com os moradores.

◆ **Intuição (DT 15).** Você nota que uma pessoa entre os curiosos possui mais informações sobre o ocorrido e pode ser interrogada (veja a lista na p. 40). Esta ação pode ser feita mais vezes; a cada sucesso, identifica um NPC a mais da lista.

◆ **Percepção (DT 10).** É possível ouvir algumas pessoas falando frases como “Você conseguiu ver quem é?”, “Eles tão escondendo de novo!” e “Acho que esse é o Júlio!”. Se ultrapassar a DT por 5 ou mais, é possível identificar uma voz mais baixa exclamando “Meu Deus, o Júlio, primo da Heleninha!”.

◆ **Percepção (DT 15).** Ao examinar a multidão mais afastada, é possível ver uma jovem de cabelos longos e ondulados olhando fixamente para o corpo e depois correndo na direção da pousada *Caminho das Águas*. Algumas pessoas reagem a essa movimentação tentando segurá-la, como se estivessem chamando para um abraço, enquanto outros a seguem, mas a maioria a ignora ou sequer a enxerga. Você a perde de vista antes que possa atravessar a multidão para alcançá-la.

Motorista da Ambulância (Edmundo Matias, 54 anos). Um homem de cabelos grisalhos que está contendo a aproximação das pessoas.

◆ **Diplomacia, Enganação ou Intimidação (DT 20).** É fácil notar que o homem só deixará que policiais, médicos ou profissionais similares passem. Após convencê-lo, vocês conseguem ter acesso ao corpo e aos paramédicos, de forma que podem agir livremente (os personagens podem fazer os testes a seguir; caso contrário, podem tentar este teste novamente enquanto a cena durar).

Paramédicos (David Batista, 27 anos, e Mariana Ferreira, 26 anos). ▶ Os paramédicos da ambulância estão agachados próximo ao corpo e, enquanto conversam entre si, um deles está segurando o celular contra a orelha. São ambos jovens, altos, de olhos e cabelos castanhos, mas Mariana está com um rabo de cavalo sob o boné. É nítido que estão sobrecarregados com a situação e que não sabem o que fazer — definitivamente não é algo com o que eles estejam acostumados, talvez pelo fato de aquela ser uma região remota e de poucos habitantes.

◆ **Diplomacia ou Medicina (DT 15).**

▶ Falando com os paramédicos ou olhando por si só, você identifica a causa da morte aparente (afogamento; o corpo com certeza passou muito tempo na água) e que o avançado estágio de decomposição remete a alguém morto há semanas.

◆ **Ocultismo (DT 20).** ▶ Você percebe que o paramédico está tentando, sem sucesso, entrar em contato com a polícia de uma cidade vizinha para que eles investiguem a cena do possível crime. Alguns celulares estão apresentando instabilidade no sinal e na internet que correspondem a interferência paranormal.

Corpo da Vítima. ▶ Uma lona preta recobre um corpo humano do sexo masculino.

◆ **Investigação (DT 15).** ▶ O corpo está vestido com um uniforme bege e azul-marinho, extremamente rasgado, velho e sujo. É possível identificar um logotipo com o bordado “Caminho”, mas o resto está rasgado.

◆ **Percepção (DT 20).** ▶ Ao lado do corpo, enrolado entre os dedos da vítima, está um fino colar de ouro desgastado com uma pequena pedra ametista. A areia não tem nenhuma pegada ou marca próximo ao corpo, além das que foram feitas pela população.

◆ **Medicina (DT 15).** ▶ O pulmão da vítima parece estar cheio de água preta e lodosa, que gradualmente escorre pelo nariz e pela boca.

◆ **Ocultismo (DT 20).** ▶ A água preta é Lodo, a característica mais comum de manifestações do elemento Morte, diluído em água do mar. Em contato com o ar, o líquido parece estar se desfazendo.

◆ **Medicina (DT 20).** ▶ Ao analisar o corpo com cuidado, é nítido que o estágio de decomposição é irregular, sendo mais avançado em certas partes do corpo do que em outras! Não há padrão nisso.

◆ **Ocultismo (DT 20).** ▶ A presença do paranormal está mais conectada à Praia do que ao próprio cadáver. Algo naquele lugar o afetou. Retirar o corpo da região vai impedir que o paranormal continue a influenciá-lo, evitando que ele se torne a passagem para uma entidade do Outro Lado.

MORADORES CURIOSOS

Com o fim da investigação, leia o trecho a seguir.

Os paramédicos se aproximam do motorista e anunciam que vão levar o corpo para ser analisado em Boa Ventura. Eles então carregam o cadáver em uma maca, mantendo-o coberto o tempo todo, e colocam-no na ambulância. Por fim, sobem no veículo e partem sem dizer mais nada.

Após conversar com os moradores na praia, só resta aos personagens seguir para a pousada que está reservada para eles, já que os últimos raios de sol estão indo embora. Lá, além de poder descansar das longas horas de viagem pela estrada e pelo mar, eles também poderão colher mais informações entre os empregados da *Caminho das Águas*. Avance para a **CENA 2**.

PISTAS PARA O MESTRE

A mulher que corre para a pousada é Helena Martins (p. 58), enquanto as pessoas que a seguem são os demais NPCs que trabalham na pousada.

Além disso, o colar presente no corpo de Júlio Martins estava com um existido de Morte (p. 59). É nítido que o colar está desgastado. Personagens treinados em Ocultismo conseguem sentir emanções de Morte vindas do colar.

CURIOSOS

Mais ou menos 30 moradores foram atraídos para a praia para ver sobre o que se tratava aquela movimentação. Alguns deles possuem informações "privilegiadas" e estão dispostos a compartilhá-las. Caso um personagem tenha descoberto um ou mais curiosos, poderá gastar uma ação da investigação para interrogá-lo. Determine o curioso rolando 1d6:

1 Alana Silva, 30 anos. Uma jovem de baixa, com cabelo longo e escuro e sardas no rosto, vestindo um camiseta, short jeans e uma viseira branca. Possui uma barraquinha de coco na praia. **Informação:** foi ela quem primeiro avistou o corpo na areia da praia após acordar de um cochilo de almoço. Ela não sabe dizer se foi o mar que o deixou ali ou se foi alguém, mas sabe que não havia pegadas. Alana pediu ajuda para o Marcelo.

2 Marcelo Santos, 40 anos. Um homem de cabeça raspada, camisa branca e bermuda. É dono de um restaurante localizado um pouco mais adiante chamado *Imperatriz dos Mariscos*. **Informação:** foi ele quem ligou para a ambulância a pedido de Alana, que correu para dentro do restaurante desesperada chamando por ajuda quando encontrou o corpo. Ele estima que faz mais ou menos uma hora que tudo aconteceu.

3 Maria Oliveira, 74 anos. Uma senhora magrinha que fabrica artesanatos e vende-os com sua neta, Ana, ao lado do restaurante de Marcelo. **Informação:** ela os acompanhou quando retornaram até a praia para vigiar o corpo enquanto esperavam a ambulância, e reconheceu que o cadáver usava o uniforme da pousada *Caminho das Águas*. Ela pediu para que Ana fosse até lá para saber se eles deram falta de algum funcionário ou de algum uniforme.

4 Ana Oliveira, 17 anos. Uma adolescente com cabelos azuis que usa um moletom preto e gasto. É neta de Maria e ajuda a avó em seu trabalho com artesanato ao lado do restaurante "Imperatriz dos Mariscos". **Informação:** a avó pediu para ela ir até a pousada perguntar se algum funcionário havia desaparecido. A dona da pousada, Antônia, informou que Júlio, o zelador, estava sumido desde a tarde do dia anterior, quando não retornou de sua casa para trabalhar hoje.

(continua)

CENA 2

A POUSADA

A pousada *Caminho das Águas* está localizada no fim de uma rua que termina à beira mar, em frente ao restaurante *Imperatriz dos Mariscos*.

Quando os personagens se aproximarem, leia o texto a seguir.



A pousada tem um muro longo e branco, com um portão para carros e um para pessoas, ambos pintados de azul-marinho. Uma placa no muro exibe o nome *Caminho das Águas*.

Uma senhora com os cabelos cinzentos e olhar sério por trás dos óculos permanece encostada à soleira do portão, encarando o mar. Quando vocês se aproximam, sua expressão se suaviza e ela volta o olhar para vocês.



Sejam muito bem-vindos, sou Antônia, a dona aqui da pousada! Vocês são o grupo que fez a reserva?

Antônia (p. 58) estava esperando os personagens, por serem os únicos hóspedes que estavam para chegar. Assim que eles se apresentarem, permitindo que ela confirme que são "o grupo que fez a reserva", serão convidados a entrar na pousada.

Um teste de Intuição (DT 20) revela que Antônia está aflita e triste. Contudo, ela esconde essas emoções atrás de sorrisos bem treinados. É cedo demais para abordá-la sobre isso e qualquer tentativa resultará em respostas profissionais.



Antônia abre espaço para vocês entrarem, segurando o portão aberto. A frente da pousada é composta por um pequeno estacionamento e uma varanda larga, com pilares de sustentação. Antônia indica a direção da recepção. Lá, atrás do balcão, uma jovem de vinte e poucos anos se encontra apoiada assistindo algo em seu celular. Ela o larga rapidamente quando escuta a aproximação de vocês.

Opa, sejam bem-vindos! Eu sou a Monique, vocês querem fazer o check-in?

Antônia, sorrindo, passa por vocês e avança na direção de uma sala com portas duplas abertas. Antes de sair da recepção, despede-se de vocês:

Vou deixar que resolvam tudo com a minha filha. Depois, venham aqui para a sala de jantar que a comida acabou de ficar pronta!

Os personagens podem escolher quantos quartos quiserem (eles vão do número 01 ao 10). Isso é uma pequena oportunidade de interação — talvez alguns deles queiram ficar sozinhos enquanto outros prefiram ficar juntos. Uma vez que decidam seus quartos, Monique termina de preencher o cadastro e volta a falar com eles.

Tudo perfeito então, aqui estão as chaves de vocês. Precisam de mais alguma coisa?

Vocês escutam algumas pessoas conversando na sala mais adiante no corredor onde Antônia recém entrou. Daqui da recepção, não é possível distinguir as palavras exatas, mas os ânimos parecem alterados. Vocês estão livres para agir. O que vocês fazem?

A partir desse momento da cena, os personagens estão livres para seguir a comoção acontecendo na sala de jantar ou para explorar o restante da pousada. Se o grupo for ver o que está acontecendo na sala de jantar (o caminho mais óbvio), veja "Lágrimas na Janta", na página 43. Se decidirem ir para outra parte do local, veja o quadro na página 42.

Também é possível que os personagens perguntem sobre uma moça que correu para a pousada. Caso se apresentem como investigadores, serão direcionados a sala de jantar; caso contrário, Monique vai considerar que são um bando de enxeridos e vai desconversar, dizendo que não viu nada porque estava assistindo novela de Instagram.

CURIOSOS (continuação)

5 Calvin Rodrigues, 33 anos. Um homem alto e queimado de sol, com um forte sotaque norte-americano. Usa camisa rosa com flores amarelas e uma bermuda azul-turquesa.

Informação: está hospedado na pousada *Caminho das Águas* e viu a movimentação de pessoas correndo para a praia. Não entendeu o que estava acontecendo, já que não é fluente em português, então seguiu as outras pessoas e acabou se deparando com o corpo. Calvin não fornece nenhuma informação útil e se comunica com muita dificuldade. Ao invés de ajudar, ele pergunta para os personagens o que está acontecendo!

6 Sonia Ferreira, 45 anos. Uma mulher de meia-idade, moradora de uma das casas subindo a ladeira. Usa um vestido simples e uma touca na cabeça, como se tivesse saído de casa às pressas. **Informação:** ela viu Helena, a prima de Júlio e que também trabalha na pousada, sair correndo ao avistar o corpo e que parecia bastante abalada.

Se os personagens perguntarem sobre Júlio, o único que não o conhece é Calvin. Qualquer um dos outros pode fornecer as seguintes informações:

Quem era o Júlio? "Júlio Martins nasceu e se criou aqui na Praia da Sereia. Um rapaz trabalhador que conseguiu o emprego de zelador ali na Caminho das Águas alguns anos atrás. Ele namorava uma moça boa também, a Beatriz Duarte, desde que os dois eram adolescentes. Ela foi uma das pessoas que morreu afogada, sabe? Eles estavam juntando dinheiro para comprar uma casinha."

Júlio estava agindo de forma estranha ultimamente? "Olha... o Júlio tava bebendo muito após a morte da Bia e do avô, Seu João. O irmão da Bia, que namora a prima do Júlio, anda sumido também. Pobrezinho do Júlio, tava tão abatido. Menino Álvaro, que trabalha lá na pousada também, achou ele fedendo a cachaça lá na praia uma pá de dia. Ele tava doidinho, dizendo que tava vendo a Bia chamando ele pra entrar no mar. Talvez tenha sido isso, né...?"

CAMINHO DAS ÁGUAS

Andares: a pousada conta com três pisos: térreo, primeiro e segundo andar.

Varanda: a pousada tem varandas no térreo e nos andares superiores, onde ficam os quartos dos hóspedes. A varanda do térreo oferece apenas uma cobertura para que os hóspedes se protejam do sol ou da chuva enquanto guardam as malas no estacionamento. Já nos andares superiores, elas têm um parapeito baixo, bancos de madeira, algumas plantas e uma iluminação baixa para tornar o ambiente agradável.

Recepção: a recepção é simples, com as paredes pintadas de azul-claro e uma mesa curva ao lado da porta que serve como balcão. O ambiente é limpo e acolhedor, com duas poltronas confortáveis ao lado da mesa. Em cima do balcão curvo, um pequeno computador muito antigo é utilizado para o check-in e check-out, além de um telefone fixo, bloquinhos, canetas e um pequeno painel com as chaves dos quartos.

Sala de jantar: uma sala ampla, com três mesas retangulares de seis lugares. Em um dos cantos, um balcão na frente de uma prateleira com bebidas funciona como um pequeno bar; em outro, há um pequeno palco com um banquinho, caixas de som e microfone. Uma porta dupla dá acesso ao corredor lateral que leva até a área externa, onde também foram colocadas mesinhas ao ar livre. Em uma ilha central, travessas de buffet servem as refeições.

Cozinha: uma cozinha ampla, com uma grande mesa de madeira no meio, duas geladeiras, dois fogões e uma lava-louças. As paredes têm armários com diversos utensílios culinários (panelas, facas, itens em geral, eletrodomésticos) e também armazenamento de parte da comida não perecível. Uma porta pode ser acessada pela cozinha ou pelo corredor dos banheiros e da escada, ela leva até o depósito, onde ficam produtos de limpeza, armários de lençóis e toalhas, além de duas lavadoras e secadoras de roupas.

Estacionamento: o estacionamento da pousada é longo, porém os carros só podem se posicionar um ao lado do outro. Subindo três degraus baixos, a varanda se estende com a entrada da recepção, o janelão de vidro e madeira da sala de jantar e um portão de ferro interno que leva para um corredor lateral. Este segue até a área externa, com o objetivo de evitar que os hóspedes atravessem toda a parte interna da pousada quando vierem sujos de areia da praia.

Área externa: a área externa tem uma iluminação suave e várias mesas de madeira com quatro lugares. Também tem algumas espreguiçadeiras ao redor da piscina e plantas bem cuidadas. Em um canto mais afastado, está localizada uma pequena casinha que funciona como quarto de descanso dos funcionários.

Banheiros: dois lavabos, um ao lado do outro, bem de frente para a área externa, com cada uma das portas de madeira escura apresentando uma plaquinha de "Masculino" e "Feminino". Ambos têm estruturas idênticas, com paredes de cerâmica clara, uma pequena pia com espelho e um pano bordado no piso, além do vaso sanitário.

Quartos dos hóspedes: os quartos são simples e aconchegantes, com uma cama de casal (ou duas de solteiro, à escolha dos personagens), lençóis claros e limpos, uma mesa de cabeceira e um pequeno armário branco. A grande janela, com vista para o mar, tem uma cortina branca que balança com o vento. Todos os quartos da pousada possuem seu próprio banheiro, contendo um chuveiro, vaso sanitário e pia. Dormir em um dos quartos da pousada fornece condição de descanso confortável (OPRPG, p. 93).

LÁGRIMAS PARA A JANTA

Caso os personagens optem por seguir as vozes, vão até a sala de jantar e encontram um pequeno grupo ao redor de uma jovem, que chora sentada em uma das mesas.



Vocês veem que Antônia está abaixada ao lado de uma jovem com cabelos longos e ondulados que chora copiosamente. Outras três pessoas estão ao redor — um homem baixinho, um adolescente alto e uma senhora encurvada. Nenhum deles percebe a aproximação de vocês, apenas a jovem que está chorando. Ela levanta o olhar para vocês e enxuga as lágrimas rapidamente, fazendo os outros perceberem e se calarem. O que vocês fazem?

A moça é Helena Martins. Ao redor dela estão, além de Antônia, três funcionários da pousada: Álvaro Freitas, Lúcia Souza e Rogério Santos (pp. 57-58).

Um personagem treinado em Ocultismo pode fazer um teste (DT 20). Se passar, sente uma tênue aura paranormal emanando de Helena. Isso não significa que ela seja uma cultista ou criatura, apenas que foi tocada pelo Outro Lado de alguma forma.

O contato com Helena é o pontapé inicial para a solução do caso. Se os personagens se identificarem como investigadores (ou se já tiverem feito isso para Antônia), os funcionários da pousada entendem que um possível interrogatório terá início. Essa é a primeira vez que qualquer autoridade entra em contato com Helena, gerando um lampejo de esperança na jovem de que as coisas possam ser explicadas, de que não é culpa dela e de que seu namorado possa estar vivo.

Porém, enquanto os demais NPCs estiverem dentro da sala, Helena não vai estar aberta a fornecer informações, por medo de envolver outras pessoas com as quais ela se importa nessa situação. É possível perceber isso com um teste de Intuição (DT 15). Se informados, os NPCs saem da sala sem relutância, apenas demonstrando preocupação com Helena.

Sozinhos com Helena, ela se abre. Deixe que os jogadores iniciem o interrogatório da forma que desejarem. A seguir estão algumas perguntas que eles podem fazer e as respectivas respostas de Helena.



Quem é você?

Meu nome é Helena Martins, eu trabalho aqui na pousada como cantora.

Por que você correu da praia?

Desde ontem, o meu primo, Júlio, não aparece pra trabalhar. Quando eu vi o corpo tive certeza que era ele. Eu o reconheceria em qualquer lugar.

Você acha que Júlio pode ter feito isso consigo mesmo?

Tenho certeza que não.

Você reconhece esse colar que estava no corpo de Júlio?

Sim, é idêntico a esse meu colar de ametista que meu namorado, Bernardo, me deu. Não sei como havia um colar igual com o Júlio.

Você conhecia as outras pessoas cujos corpos foram encontrados?

Um deles era meu avô, João Martins, e a outra era minha melhor amiga, Beatriz Duarte. Ela era namorada do Júlio.

Mais alguém que você conhece está desaparecido?

Sim. O meu namorado, Bernardo Duarte. Ele é irmão da Bia e os dois sumiram no mesmo dia.

Helena Martins



Helena está exausta e com muito medo. Ela nunca acreditou no paranormal, mas suas convicções estão ruindo — como todos que amava morreram de forma misteriosa, ela aos poucos começa a imaginar que possa estar amaldiçoada de alguma forma. No momento, seus pensamentos são sombrios e autodestrutivos, alimentados por sonhos em que escuta uma voz vinda do mar. Uma voz parecida com sua própria, mas distorcida e abafada, que tenta convencê-la de que morrer é a única saída para se livrar da culpa e da dor.

A jovem não quer morrer, mas sente que algo dentro dela quer — com noites sem dormir e sinais claros de esgotamento físico e emocional, Helena está à beira do colapso. Ela vê nos personagens sua última esperança, pois não consegue mais conviver com outras pessoas.

Por isso, se os personagens não abordarem diretamente o paranormal, ela mesma acabará admitindo que acredita estar amaldiçoada, revelando os sonhos perturbadores e pedindo entre lágrimas para acompanhá-los na investigação. Afastá-la pode levá-la à morte. A única forma de ajudá-la é integrá-la ao grupo, já que, mesmo sem compreender, Helena já foi tocada pelo Outro Lado.

Ao longo da conversa, os personagens podem realizar testes para entender melhor o que está acontecendo.

◆ **DIPLOMACIA (DT 20).** O personagem tenta acalmar ou trazer algum tipo de conforto para Helena, que ficará grata, dando um raro sorriso. Porém, o personagem que fizer isso é assolado por pensamentos de perda de pessoas queridas e sofre 1d4 pontos de dano mental (Vontade DT 15 evita). Se falhar, também sente sentimentos de repulsa para com Helena. Mesmo em caso de sucesso, é possível sentir que algo tenta afastá-lo dela. A mesma sensação ocorre se, ao longo da interpretação, os personagens conseguirem acalmar Helena.

◆ **MEDICINA (DT 15).** Se perguntada sobre sua saúde, Helena apresentará algumas respostas com características compatíveis com a de alguém com anemia: palidez, apatia, cansaço, tontura e sonolência.

◆ **OCULTISMO (DT 20).** Além da aura paranormal, Helena apresenta características de vítimas de manifestações da Morte, como palidez, magreza e um olhar mais escuro, quase sem íris e esclera. Todas as características que podem ser comparadas a anemia, são, na verdade, consequências do Outro Lado.

Durante o desenrolar da conversa, Helena vai explicar para os personagens o que está acontecendo com ela.

A pouco mais de quatro meses, enquanto ainda estava morando no continente por causa do curso de medicina, conheci um homem, Jorge, que frequentava muito a Praia da Sereia. No início, a conversa foi legal para matar a saudade de casa, mas ele estava muito mal e começou a desabafar, dizendo que tinha pesadelos terríveis. A cada palavra dele, eu sentia uma tristeza e uma dor crescendo em mim. Depois desse dia, tudo começou a dar errado. Pouco tempo depois, soube que o homem havia se matado e deixado uma carta falando que a "Sereia" o obrigou a isso. A polícia associou a carta com alguma experiência traumática na ilha e fechou o caso.

Acho que o homem estava amaldiçoado... e que a maldição dele passou para mim. Eu já estava me sentindo meio solitária na cidade, e depois da conversa com ele comecei a ficar cada vez mais triste. Então, tranquei a faculdade e decidi voltar por um tempo para Maresia Salgada, para ver se as coisas melhoravam.

O plano funcionou, de início. Me reaproximei da minha família e comecei a namorar com o Bernardo. O povo sempre dizia, sabe?

Helena suspira e uma lágrima escorre de seu rosto, enquanto coloca a mão em seu colar de ametista, presente dado por Bernardo.

Mas, quando percebi, já estava sonhando com ela... Comigo. Uma versão de mim mesma, mas que parecia estar morta. Foi assim que tudo foi piorando. Eu achei que só era por causa da depressão, mas comecei a ouvir uma música que saía do mar como um sussurro. E depois, um a um, o mar os levou... ela os levou.

Helena acredita que a figura de seus pesadelos foi a responsável pela morte de seus parentes e a descreve como uma mulher similar a ela, mas com a aparência cadavérica de alguém que se afogou e passou muito tempo na água. Helena a chama de Sereia, por causa das lendas, e cita que ela nunca toca o chão.

Se os personagens perguntarem sobre a criatura, Helena fala que, além dos sonhos e das mortes, ela diz que, ao acordar de um dos seus pesadelos, se viu perto da mata, sem saber como chegou ali. Lá, havia uma figura masculina e cadavérica, parecida com um zumbi, que correu na direção dela e então sumiu. Ela sussurra que espera que aquele não seja Bernardo, por mais que seu olhar diga o contrário. Isso ocorreu dois dias atrás e ela pensou ser coisa de sua cabeça. Personagens treinados em Ocultismo podem deduzir facilmente que a figura pode se tratar de uma criatura originada de algum cadáver exposto à Membrana danificada.

OUTROS FUNCIONÁRIOS DA POUSADA

Enquanto o grupo estiver na pousada, pode interrogar os outros NPCs que trabalham no lugar: Antônio, Rogério, Álvaro, Lúcia e Monique.

Apenas Rogério tem algo relevante a dizer: foi ele e o seu pai, Estêvão, que encontraram o corpo do João Martins, avô de Helena, na praia. Ele acredita na lenda da sereia e acha que é ela quem está causando as mortes. Se perguntarem sobre a lenda e o motivo de achar isso, ele diz para os personagens passarem no povoado de Maresia Salgada e se informarem com os pescadores. Caso não perguntem nada, Rogério falará o que acha para um personagem que estiver mais afastado, chamando-o de canto, como se estivesse revelando um segredo importantíssimo.

Ao fim da conversa, Antônio surge e diz para Helena ficar na pousada essa noite, em um dos quartos de hóspedes. Helena acaba aceitando.

Informe aos jogadores que já está tarde e que os personagens podem iniciar uma cena de interlúdio (OPRPG, p. 92). O cansaço toma conta de todos e o dia parece ter sido ainda mais exaustivo do que realmente foi.

Após deitarem para descansar depois de um dia longo e estressante, os personagens caem em um sono profundo. Vá para a **CENA 3**.

CONFRONTANDO ANTÔNIA

Considerando que o nome de Antônio Carvalho está na lista de investidores de Giordano Argento, os agentes podem querer confrontá-la. Antônio está muito abalada com tudo o que está acontecendo e, se pressionada por supostos policiais ou algo semelhante, se entrega de imediato.

Ela conta que foi "laranja" de Giordano nos anos 90, para a fundação da pousada. Desde que ela abrigasse os "amigos" de Giordano, receberia financiamento para ter seu próprio negócio. Sem outras opções na época, Antônio aceitou e fez o que pôde para ignorar os "estranhos" que iam e vinham sem pagar nada - com medo de se envolver em mais crimes, ela não conversava com os homens, evitando até mesmo olhar diretamente para eles. Nenhum funcionário estranhava, imaginando que eles eram parentes ou investidores de Antônio e assim, ela manteve esse segredo.

Entretanto, há três ou quatro meses (ela não se lembra direito), todos foram embora e nunca mais voltaram. Antônio pode levar os personagens até um dos quartos usados pelos "estranhos" (escolha um quarto qualquer). Dois testes podem ser feitos no local:

◆ **Investigação (DT 20)**. O agente encontra restos de velas, ossinhos de animais, cinzas e outros componentes ritualísticos relacionados com o elemento Morte escondidos pelo quarto (atrás de armários, debaixo da cama...). Para essas coisas terem ficado para trás, seus donos devem ter ido embora com pressa.

◆ **Ocultismo (DT 20)**. O agente consegue sentir auras residuais que revelam que o local foi ocupado por cultistas de Morte. Algo grave e poderoso foi feito nesta ilha - algo que, meses atrás, feriu a Membrana e trouxe a Morte do Outro Lado.

Sem teste. Apenas por procurar pistas no quarto, os agentes encontram um pequeno papel rasgado, amassado e caído sob uma cômoda. Nele está escrito "Dr. Nicácio está vivo. Vamos até ele para", mas a frase acaba bruscamente, devido ao rasgo. Nicácio Morão é um dos nomes da lista de investidores de Giordano. Essa informação não é útil para os personagens no momento, mas será no futuro desta série. Entregar a pista para a Ordo Realitas é suficiente. Se os agentes não acharem esse papel, a própria Ordem encontrará quando esta missão acabar.

O PESADELO DE HELENA

Nesta noite, por estarem próximos a Helena, os agentes entrarão em um pesadelo paranormal coletivo assim que dormirem. Ao descrever esta cena, não revele que os personagens estão sonhando, mas não se incomode se os jogadores perceberem isso. De qualquer forma, por mais que essa cena seja um sonho, terá consequências na vida real.



Após um dia exaustivo de viagem, vocês todos caem em suas camas e praticamente desmaiam.

Então...

Vocês se veem na Praia da Sereia. É uma noite de ar denso e abafado, iluminada apenas por poucas estrelas. As ondas do mar batem com violência contra as pedras e, das águas, um forte nevoeiro se espalha sobre a areia.

A maré avança, gelando seus pés antes de se retrair novamente, mas deixando uma sensação como se dedos frios escorregassem pelos seus tornozelos. Ao som das ondas agora se mistura uma melodia terrível, um lamento tão profundo que desperta em vocês uma dor no peito, como se as pessoas que vocês mais amassem no mundo tivessem acabado de morrer e só tivesse restado o vazio.

Então, Helena aparece na praia, correndo em direção à água. Ela foge de um vulto oculto no nevoeiro. Parece um homem e, apesar da escuridão, é possível ver que seus olhos estão brancos, como se estivessem revirados nas órbitas, enquanto seus lábios parecem ter vida própria — é o homem a fonte da canção atormentada. Quanto mais vocês a escutam, mais sentem vontade de correr em direção ao mar para abafar esse som. Já Helena não hesita: segue em disparada, cambaleando na direção das águas.

O que vocês fazem?

Os personagens devem impedir que Helena entre no mar, afugentada pela figura humanoide que nunca chega. Deixe claro que entrar neste mar bravio à noite seria garantia de se perder na imensidão escura — em outras palavras, uma sentença de morte. Nesta cena, ela não pode morrer de verdade, mas, caso se afogue aqui, ficará mais perto da morte no mundo real!

Peça para cada personagem fazer um teste de Iniciativa para definir a ordem em que vão agir. Impedir Helena de entrar no mar é um teste estendido aberto em grupo. Isso significa que, em seu turno, cada personagem deve descrever uma maneira de ajudar Helena — por exemplo, falando com ela e tentando convencê-la a não entrar no mar ou agarrando-a e segurando-a — e propor uma perícia coerente. A perícia deve ser aprovada pelo mestre. Se for, o agente faz um teste dela (DT 20). Caso contrário, deve propor outra perícia. Independente do teste passar ou falhar, cada perícia só pode ser usada uma vez.

Se um personagem tiver uma ideia mais ousada, como cantar por cima da melodia do vulto ou tentar afugentá-lo (ou mesmo atacá-lo), não o impeça. Apenas peça um teste de perícia (nos exemplos acima, poderia ser Artes, Intimidação ou Luta) como o normal. Esta é uma cena onírica; não se prenda a questões como distâncias e tempo necessário para ações. De forma similar, se um personagem quiser usar uma habilidade, ainda peça um teste de perícia — mas, se julgar que a habilidade faz sentido, forneça um bônus de +20 no teste.

Se o grupo acumular 7 sucessos antes de 3 falhas, vence o pesadelo. Para cada falha, Helena avança rumo à água: com uma falha, ela entra no mar; com duas, desaparece sob as águas, e, com três, morre.

VITÓRIA. O pesadelo acaba e todos acordam na manhã do dia seguinte.

DERROTA. Se Helena se afogar, o pesadelo também acaba e os personagens também acordam na manhã do dia seguinte; contudo, estarão sentindo uma angústia terrível. Os personagens sofrem 1d6 pontos de dano mental e ficam frustrados até o fim do dia.

Independente de vitória ou derrota, leia o seguinte:



Vocês acorda, pela manhã, em suas respectivas camas. O cheiro da maresia invade suas narinas e logo vocês sentem que suas roupas estão encharcadas. Quando se mexem, a sensação da areia grudada contra a pele é nítida. Vocês nem tem tempo de processar direito o que acabou de acontecer quando um grito corta a manhã silenciosa.

É a voz de Helena.

Este é o fim da **PARTE 1**. Os personagens evoluem para o **NEX 10%**.

PARTE 2 • SEGREDOS NA PRAIA

CENA 1

HELENA EM PÂNICO

A partir desse momento, os personagens ficam livres para agir. Eles escutam passos e vozes barulhentas no andar de baixo. Qualquer personagem que descer até a escada vai se deparar com a seguinte situação:



Ao descer as escadas de madeira, que rangem sob seus pés, vocês veem Helena no chão, com as mãos contra os ouvidos e chorando copiosamente. Álvaro está desesperado ao lado dela, tentando acalmá-la sem sucesso. As roupas da jovem estão encharcadas e ela treme sem parar. Ela está completamente fora de si.

Helena está ensandecida — o último pesadelo esgotou sua mente, que está prestes a colapsar. Para evitar que isso aconteça, os personagens devem fazer um teste estendido de Diplomacia (DT 20, 3 sucessos). Se ela “morreu” no pesadelo, a dificuldade aumenta para 25.

A cada falha, Helena piora e uma névoa tênue entra na pousada. Em uma falha total, fica em estado de choque até a manhã seguinte. A única coisa que fará é murmurar de forma desconexa sobre o “zumbi na Mata”.

Em caso de sucesso, Helena se acalma aos poucos e percebe que os personagens estão do mesmo jeito que

ela os viu em seu pesadelo. Nesse momento, Helena sente que não está só e que pode ser salva se receber ajuda dessas pessoas. Use esse momento para trabalhar a relação de Helena com os personagens.

Os personagens então podem iniciar o primeiro dia de investigação na Praia da Sereia. As **CENAS 2 a 5**, a seguir, compreendem as opções de investigação. Pergunte a eles o que querem fazer. Administre o tempo de cada cena conforme o ritmo do seu grupo, mas se precisar de ajuda, considere que cada cena leva por volta de 6 horas para ser concluída.

Ainda na pousada, os personagens recebem um e-mail da Ordo Realitas contendo o dossiê com informações das autópsias dos corpos das outras duas vítimas, João Martins e Beatriz Duarte. Analisar esses documentos levará os personagens para a **CENA 2**.

A **CENA 3** pode ser indicada por Helena. Ao ser perguntada pelo homem do seu pesadelo, ela repete que viu algo parecido três dias atrás, indicando a mata local.

A **CENA 4**, o povoado, é um dos locais mais evidentes a serem investigados, seja para obter mais informações com os pescadores ou investigar a casa de Helena.

A **CENA 5** pode ser identificada através da autópsia da Beatriz ou informada por algum NPC, como Helena ou um dos pescadores que sabe sobre o Mirante.

Quando todas as investigações acabarem (ou seja: quando as cenas 1 a 5 forem resolvidas) ou quando Helena morrer, vá para a **CENA 6**.

VIDA E MORTE DE HELENA

A partir do pesadelo de Helena, a vida dela estará em risco constante. Helena é uma jovem que está doente e fragilizada, e qualquer dano direto (um ataque de criatura, queda do mirante, ataque de um personagem...) é suficiente para matá-la.

Se ela morrer, seu corpo se dissolve em espuma azul-escura. Qualquer personagem treinado em Intuição ou Ocultismo sente que o destino final de Helena será na praia e é para lá que o grupo deve ir. Um teste de Ocultismo (DT 20) sobre a espuma revela que a jovem cantora não está morta, mas, de alguma forma, foi capturada pelo Outro Lado e levada para o mar, estando ainda viva.

Se Helena faceler cedo demais, não se desespere ou pule direto para o fim da missão. Deixe que os personagens investiguem as cenas da Parte 2, adaptando-as de acordo. Quando achar que eles já sabem o bastante, aí sim siga com o “chamado” para o confronto na praia contra a Sereia Encarnada de Morte.

INFLUÊNCIA PARANORMAL

A Praia da Sereia está sofrendo a influência do Outro Lado, devido a instabilidade na Membrana causada pela presença da Sereia Encarnada e de suas ações. A Sereia causou a morte de quatro pessoas: João, Beatriz, Bernardo e Júlio, o que afinou ainda mais a Membrana pelo medo e luto sentido por Helena ao perder as pessoas que amava. A Sereia deseja quebrar a sua mente e alma, gerando uma emanção de morbidez que se espalhará por toda região.

A névoa rasteira, confundida com evento climático, é sinal suficiente para atestar que a praia está sendo tomada pelo paranormal. Por vezes, ao longo do dia, esse estranho nevoeiro se estende além, intensificando ainda mais os efeitos sobrenaturais, causando mau funcionamento de aparelhos eletrônicos, o piscar constante de luzes e o ranger de portas. Vozes que direcionam a atenção das pessoas ao mar também podem ser ouvidas, como sussurros de ajuda, que causam lembranças de experiências não vividas ou que já se perderam no tempo, como momentos passados com um parente já falecido. Uma leve canção ecoa de forma quase imperceptível, misturando-se com o som das ondas do mar batendo nas pedras.

Durante alguns momentos da missão, descreva que os personagens sentem que algo os observa em meio à névoa, e que o mar clama por eles em meio ao som das ondas e do vento. Use isso em momentos-chave para complementar a narrativa e auxiliar no tom das cenas.

Interferência da Morte. Aparelhos eletrônicos dentro da Praia da Sereia apresentam mau funcionamento constante, sendo difícil enviar mensagens, fazer ligações, ou acessar a internet. Em regras, os personagens sofrem -20 em Tecnologia com o uso de aparelhos eletrônicos. Entretanto, por ser uma criatura que ainda não se desenvolveu por completo, a presença da Sereia não atrapalha o recebimento de dados externos da Praia da Sereia. Além disso, em alguns momentos durante o dia, o tempo

parece passar de forma mais rápida, onde um minuto parece passar em poucos segundos, por exemplo. Os dias parecem mais curtos e o sol não ilumina tanto quanto deveria.

Dormindo na Praia da Sereia. A partir da Parte 2, se um personagem estiver sendo solícito com Helena e dormir enquanto estiver na Praia da Sereia, será acometido por pesadelos causados pela criatura. Sua condição de descanso se torna precária (OPRPG, p. 93) e ele sofre 2d4 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade).

Eventos Paranormais. Também a partir da Parte 2, no começo de cada dia (ou de cada cena, se você preferir um jogo mais difícil), escolha ou role um dos eventos a seguir. O evento dura até o fim do dia (ou cena, dependendo da escolha anterior).

1-2 Canção do Mar: uma canção, baixa como um sussurro, começa a ser ouvida por todos os personagens e por Helena. Role 1d4 para determinar o efeito: 1 - desconforto (sofre -20 em testes); 2 - distração (em cenas de combate e investigação, fica surpreso na primeira rodada); 3 - distorção (uma vez por cena, acha que escutou alguém ofendendo ele); 4 - desordem (precisa agredir Helena física ou verbalmente). Um teste de Vontade (DT 20) evita o efeito.

3-4 Nevoeiro espesso: fornece camuflagem leve a seres a 1,5m e camuflagem total a seres a mais de 1,5m. A temperatura cai bruscamente, causando ranger de dentes e 1d4 pontos de dano de frio (Fortitude DT 15 evita).

5 Aceleração temporal: os milésimos de segundos que foram perdidos geram uma distorção. Em cenas de investigação, perde-se uma rodada. Em testes estendidos, causa uma falha automática. Em combates, criaturas recebem uma ação padrão adicional na primeira rodada. Esse evento provoca nos personagens a sensação de terem perdido uma parte de suas vidas.

6 Nenhum evento: Por sorte ou por acaso, nada de paranormal acontece além do que já está ocorrendo.

CENA 2

ANALISANDO OS DOCUMENTOS

Nesta cena, os personagens poderão estudar os documentos recebidos pela Ordem. Se eles falarem com Helena e ela estiver em condições, vai querer ajudá-los, por ser uma estudante de medicina.

Os dois laudos de autópsia (João da Silva Martins, avô de Helena, e Beatriz Assis Duarte, melhor amiga de Helena e namorada de Júlio) e um relatório anexo podem ser encontrados no final desta missão (p. 62).

CENA 3

CACADA AO ZUMBI

Orientados por Helena, os personagens seguem em direção à mata da Praia da Sereia, na região em que ela avistou o ser similar a um zumbi. Nesta cena, os personagens iniciam uma caçada em busca de identificar se o que Helena descreveu é real e, caso seja, identificar o que é. A mata fica por trás da pousada e percorre toda região; indo do mirante até o povoado.

Se esta não for a primeira ou segunda cena visitada pelos personagens, a criatura matará um NPC importante. Role 1d4 na lista a seguir para determinar o NPC:

- 1 Antônia Carvalho;
- 2 Alceu Pereira;
- 3 Álvaro Freitas;
- 4 Lúcia Souza.

Para todos, o NPC desaparece misteriosamente. Caso os personagens percebam o desaparecimento do NPC, ele será tratado inicialmente como um mistério sem explicação. A forma como percebem o desaparecimento pode variar, seja com algum morador mencionando ter visto a vítima correndo em direção à água ou com algum dos personagens tendo uma visão sobre o ocorrido durante seu sono. A Sereia deseja causar sofrimento.

A visão mostra fragmentos de uma pessoa desesperada correndo em direção à praia, fugindo de um vulto humanoide. A criatura afoga a vítima, enquanto ela tenta resistir, em vão. Caso os personagens tentem identificar onde está o corpo, são direcionados de volta para esta cena, em que estão os indícios sobre os rastros da criatura.

Caso os personagens decidam investigar o paradeiro do corpo desaparecido, suas ações os conduzirão naturalmente à busca pela criatura. Conforme explorarem a praia, encontrarão pequenos indícios da presença de uma criatura, como pegadas ou manchas de Lodo.

Embora os rastros indiquem que algo passou por ali, o corpo da vítima jamais será encontrado. A verdade é que a criatura já o consumiu por completo, deixando para trás apenas dúvidas. Essa perda, ainda que envolta em incertezas, serve como um lembrete para os agentes de que o paranormal é implacável, e mesmo escolhas aparentemente inócuas podem custar vidas inocentes.

Uma vez na mata, leia o texto a seguir.



A mata é tomada de arbustos na altura da cintura, com apenas trilhas estreitas entre eles. Tudo está coberto por uma fina camada de névoa. A temperatura dentro da mata não faz sentido. O lugar está muito frio. O chão está molhado, como se tivesse chovido e não é possível ouvir nada além do silêncio sepulcral. Não há pássaros — na verdade, não há *nenhum* animal. Não há sequer o barulho do vento.

A caçada é resolvida ao longo de três etapas, que misturam testes e escolhas.

ETAPA 1. Um agente deve fazer um teste de Sobrevivência (DT 15) ou Investigação (DT 20) para encontrar rastros. Este teste pode ser repetido até o sucesso, mas cada falha faz os agentes perderem 1d4 horas andando a esmo na mata. Se passar, o agente encontra três rastros e precisa escolher qual seguir: pegadas humanas descalças (que levam de volta para o povoado e se perdem), pegadas de uma pata que parece canina (que levam para um vira-lata caramelo atrás de comida) ou pegadas que misturam marcas de pés e de mãos (que levam na direção da criatura e para a próxima etapa).

ETAPA 2. As marcas de mãos e pés eventualmente se perdem no mato alto. Quando isso acontece, um agente precisa contar com seus instintos e fazer um teste de Ocultismo (DT 15) ou Intuição (DT 20) para seguir rastros sobrenaturais. Este teste pode ser repetido assim como o anterior. Se passar, o agente encontra três rastros e precisa escolher qual seguir: uma sutil canção que ecoa no sobrenatural (que leva para o mar e mais nada), um rastro de aura de Morte (que leva para o quarto que foi ocupado por cultistas na pousada *Caminho das Águas*) ou o odor característico do Lodo de Morte (que leva na direção da criatura e para a próxima etapa).

ETAPA 3. Os agentes chegam ao cadáver vagante. Leia o trecho a seguir.

Vocês avistam algo que já foi humano, mas está inchado, com crânio descarnado e olhos completamente pretos. A pele é sombria e lodosa, com veias saltadas. Por toda a extensão de seu corpo, textos em espirais dançam, ilegíveis. A criatura parece estar engasgada, sem conseguir respirar, se contorcendo e agachando, mas ainda não notou vocês.

♣ **BERNARDO, EXISTIDO DE MORTE (CRIATURA, MORTE).** P. 59.

O existido está em alcance médio. Os agentes podem atacá-lo, inclusive podendo surpreendê-lo vencendo um teste de Furtividade. De qualquer forma, após uma rodada, a criatura os percebe e ataca. Se Helena estiver com o grupo, será o alvo principal do existido. A jovem tentará fugir — ela sabe que, mesmo que a criatura tenha o corpo de Bernardo, definitivamente não é mais ele.

Se os personagens gastarem um dia inteiro e não encontrarem o existido, serão emboscados por ele no início da noite, em qualquer momento que você julgar climático.

Finalizando a cena, os personagens sentem o peso da situação. Ao mesmo tempo, entendem que, apesar da violência, deram paz para a alma de Bernardo. Caso Helena esteja na cena ou saiba posteriormente do que ocorreu, eles recebem um olhar de agradecimento e ternura por darem fim ao monstro (e recuperam 1 SAN).

CENA 4

MAREZIA SALGADA

Nesta cena, os personagens ficam livres para investigar alguns locais relevantes no povoado.

O povoado de Maresia Salgada sempre foi tranquilo, com ruas de paralelepípedos e casas simples rodeadas por palmeiras e vegetação costeira. Uma praça central fica de frente a uma pequena igreja, frequentada pela população todos os domingos. Embarcações pesqueiras se encontram ancoradas no cais Morada dos Barcos. À noite, Maresia Salgada é iluminada por postes antigos e o som do mar pode ser ouvido por toda sua extensão.

O POVOADO

Vocês sentem quando a estrada de terra se transforma em uma rua de paralelepípedos e logo pequenas casas surgem ao redor de vocês. Crianças jogam bola na rua e acenam para a van quando vocês passam. Ao longe, é possível avistar um pequeno cais com barcos pesqueiros.

Para conseguir informações com a população, basta andar pelo local e falar com as pessoas usando Diplomacia, Enganação, Investigação ou Intimidação. Para cada teste bem-sucedido contra a DT 15 (lembre-se dos modificadores causados pela conduta dos agentes na cena de investigação do corpo na praia), uma das informações abaixo é fornecida:

♣ **INFORMAÇÃO 1.** As pessoas na cidade estão com medo, já que todos eles conhecem as lendas da região sobre sereias que atraem pessoas para matá-las no mar.

♣ **INFORMAÇÃO 2.** Como orientação dos pescadores locais, os moradores estão utilizando uma massa branca nos ouvidos, com medo de ouvirem o canto da sereia.

♣ **INFORMAÇÃO 3.** As mães não estão deixando seus filhos saírem de casa depois do anoitecer.

Se achar necessário acrescentar NPCs específicos para fornecer essas informações, aqui estão três sugestões:

♣ **JOSEFINA HERNANDEZ.** Costureira, 81 anos. Possui cabelos brancos presos em um coque, um corpo pequeno e frágil, mas com postura ereta. Passa seus dias bordando e conversando na porta de casa.

♣ **MARIA DA GLÓRIA.** Dona de casa, 75 anos. Cabelos curtos e grisalhos, penteados para o lado. Está sempre sorridente e tem riso frouxo.

♣ **CARLOS SEBASTIÃO.** Padeiro, 66 anos. Baixo e robusto, com cabelos grisalhos penteados para trás e sobrancelhas grossas.

OS PESCADORES

Os pescadores podem ser encontrados no cais Morada dos Barcos, em específico Ademar Costa, Adriano Bezerra e Estevão Santos, o pai de Rogério Santos.



A Morada dos Barcos é um grande armazém feito de madeira, apresentando desgaste pelo tempo e clima. Suas paredes são robustas, construídas sobre uma sustentação de tijolos. O chão de cimento tem algumas porosidades e marcas que evidenciam por onde os barcos são carregados.

Dentro do armazém o espaço é dividido em duas áreas principais: uma para o armazenamento dos instrumentos de pesca, como redes, anzóis, varas e caixas de iscas, e a outra é um grande freezer para os pescados. Pelas paredes é possível ver fotos antigas dos pescadores que já passaram por lá, além de prateleiras com outros instrumentos. Conectado ao armazém há um pequeno cais onde ficam alojadas as embarcações de madeira dos pescadores.

Assim que os pescadores virem os personagens, Estevão, utilizando Libras, irá se comunicar com os pescadores ao seu lado, indicando que são as pessoas que o seu filho comentou a respeito. Um dos pescadores, Ademar, fecha a cara logo em seguida. Já outros se mostram neutros, apesar de tantas tragédias — são pessoas resignadas.

Assim que o grupo chega perto dos pescadores, uma cena de investigação inicia.

Se estiverem com Rogério, ele pode interceder a favor do grupo em um teste da cena (à escolha dos jogadores), fornecendo um bônus de +20 nesse teste.



Estevão Santos



⌚ Urgência

Alta (3 rodadas). Ademar, cansado de falar e desejando começar logo a sua pescaria, interrompe de forma grosseira a conversa. Os pescadores precisam bater a meta de pesca e estão prestes a sair para o mar.

🔍 Pontos de Interesse

Lenda da Sereia (veja a caixa na p. 52). 🎮 Três homens estão arrumando o barco, prontos para sair, mas pararam brevemente, esperando alguma pergunta. É possível ver eles colocando uma massa em seus ouvidos.

📌 **Diplomacia ou Investigação (DT 20).** 🎮 Vocês conseguem convencer eles a falar sobre a lenda da sereia. Por mais receptivos que sejam os moradores, evitam falar sobre a lenda (especialmente os mais velhos), por acreditar que falar atrairia mau agouro para o povoado. Esse sentimento foi aflorado pelas mortes e pelo medo. Essa é a razão pela qual os mais novos apenas sabem sobre “sereias que atraem pessoas com o seu canto para se afogarem nas águas”.

📌 **Enganação (DT 20).** 🎮 Você se passa por um pescador ou alguém que desperta a empatia dos pescadores. Estevão se sente confortável e, com a ajuda dos outros, comenta que não nasceu surdo. Com as mãos tremendo, ele conta que, ainda jovem, estava pescando próximo da praia quando foguei um par de óculos escuros. Antes que pudesse entender de onde o objeto veio, viu a sereia com aparência de Amélia. Com medo, ele feriu os próprios ouvidos para não ser atraído pela canção e só escapou graças a alguém que surgiu do nada e afastou a sereia com fogo. Estevão nunca mais viu a sereia, muito menos quem afastou ela. Foi como se tudo sumisse em um piscar de olhos, mas ele nunca mais se esqueceu desse dia.

Mortes. 🎮 Vocês podem perguntar a respeito das mortes para os pescadores, mas é perceptível que eles estão um pouco mais relutantes sobre a morte de João.

A LENDA DA SEREIA

Eis o que os moradores mais velhos contam:

"Lá pelos anos 1940, no início do povoado, havia uma linda moça chamada Amélia. Ela que adorava cantar durante as noites estreladas em meio ao mar, sentindo o balançar das ondas enquanto era agraciada pela lua. Por cantar músicas sobre amor e saudade, a apelidaram de Sereia."

"A jovem cantava em seu pequeno barco durante as festas e os moradores se reuniam próximo à arrebenção para ouvi-la ao longe. Era um espetáculo! A moça era parente da família de Valéria, avó de Helena - que também canta, motivo pelo qual chamavam Helena de sereiazinha. As duas são muito parecidas, inclusive."

"Era uma moça bonita e invejada por algumas das outras jovens do povoado. Só que, durante uma das festas, acabou caindo na água. Ninguém sabe se foi acidente ou ato de maldade. Mas o pessoal tinha bebido muito e demorou pra perceber. Quando se deram conta, alguns rapazes correram pro mar sem passar duas vezes, pra tentar salvar a Amélia. Mas estavam mais pra lá do que pra cá, a maré tava alta e o mar tava puxando. Oito cabeças morreram naquele dia, incluindo Amélia. O corpo dela nunca foi encontrado. O mar clamou ela para si."

"Por causa da tragédia, decidiram nomear a região como Praia da Sereia, uma última homenagem. Só que com o tempo, os relatos sobre a tragédia foram se transformando até virarem lenda pra assustar criança teimosa a não entrar no mar à noite. O estranho, é que depois de um tempo, muitos moradores começaram a ouvir um canto vindo do oceano, um canto que diziam ser da Sereia. Outros dizem que viram ela saindo da água e se tornando humana. Nós mesmos já ouvimos e temos certeza que foi a Sereia que levou o pessoal. A gente usa esses tampões aqui quando vai pescar. Tapa tudo."

Tampão Tapa Tudo. Uma massa feita com argila encontrada na própria Praia da Sereia. O tampão começou a ser usado por pescadores que cresceram ouvindo a lenda. Os pescadores fornecem um pote cheio dessa massa. Personagens usando o tampão recebem +20 em testes de resistência contra a habilidade Canção do Mar da Sereia Encarnada de Morte (p. 60), mas sofrem -20 em testes de Percepção.

● **Diplomacia ou Investigação (DT 15).** ► Estevão, usando os sinais e a ajuda dos companheiros, revela para os personagens que, junto ao seu filho, acabou encontrando o corpo de Beatriz, que estava presa em uma das redes. Ele diz que Bia apresentava características parecidas com as de João.

● **Diplomacia ou Investigação (DT 20).** ► Os pescadores revelam que João morreu durante uma pescaria à noite. Ele estava muito abalado após a morte de sua esposa e meio distraído. Ninguém viu como aconteceu, por causa do tampão, mas um pescador mais jovem cita que conseguiu ouvir a voz de Helena vinda do mar.

Armazém de Pesca
(veja a caixa na p. 53). ► O armazém é simples, repleto de ferramentas e tem um cheiro forte de peixe.

● **Investigação (DT 20).** ► Vocês encontram alguns itens que podem ser úteis. Há três arpões, um arbalète, uma rede de pesca, um galão de querosene e um bote de madeira.

➤ **Diplomacia ou Intimidação (DT 20).** ► Você convence os pescadores a fornecer os itens encontrados.

Ao fim da terceira rodada, leia o seguinte:

Os pescadores terminam de organizar os materiais para o trabalho do dia, seguindo para o mar. Por mais que a situação lhes cause desconforto, eles não têm escolha. É possível perceber que não só o medo, mas também as perdas recentes pesam em seus ombros, mas eles seguem mar adentro.

A CASA DE HELENA

Os personagens podem optar por ir na casa de Helena, seja a pedido dela ou por vontade própria.



A casa de Helena é pequena, possuindo paredes pintadas de amarelo e um telhado velho.

Por dentro, a casa possui piso de cerâmica antiga e uma sala, uma cozinha estreita, dois quartos e um pequeno banheiro. Tudo é muito simples, mas bem cuidado, apesar de que agora uma camada de poeira recobre os móveis e o chão.

Caso os jogadores resolvam analisar o lugar de forma minuciosa, tem início uma cena de investigação.



Urgência

Muito alta (2 rodadas). Helena pede para que eles saiam da casa, por estar se sentindo mal por estarem ali, juntos das lembranças de seus avós. Se os personagens insistirem em ficar, Helena terá outro colapso. Se ela não estiver com eles, os vizinhos vão chamá-la assim que verem os agentes entrando. Ela então surge pedindo que saiam.

Pontos de Interesse

Sala de estar.  A sala é composta por um sofá e uma televisão de tubo sobre um móvel de madeira. Mais ao lado, um espelho de corpo inteiro desgastado está fixado à parede.

Investigação (DT 20).  Já tem alguns dias que Helena não consegue limpar sua casa. Está bem empoeirada e úmida. Juntando as pistas dos eventos recentes, você deduz que a última vez que ela esteve aqui foi no dia em que Júlio desapareceu, quando foi procurá-lo junto com Álvaro e Rogério.

Ocultismo (DT 20).  Uma aura paranormal se manifesta através do espelho. Em um piscar de olhos, a criatura aparece refletida atrás do personagem, bem próxima às suas costas. Uma sereia grotesca, monstruosa, tentacular... Então, mais nada além do seu reflexo. Você sofre 2d4 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade).



ITENS DE PESCA

Arbalete. Usado principalmente em pescas submarinas, usa um arpão como munição. O personagem pode prender o arpão à corda do arbalete permitindo usar uma ação de movimento para puxar o arpão disparado de volta. Um arpão disparado pelo arbalete tem seu dano aumentado em +1 dado do mesmo tipo. Um ser atingido por um arpão preso a um arbalete fica enredado e deve fazer um teste de Atletismo ou Luta (DT Agi do atirador) como ação completa para se soltar. Arma simples de disparo e de duas mãos; categoria I; 1 espaço.

Arpão. Causa 1d8 pontos de dano de perfuração e tem crítico 20/x3. Arma simples de corpo a corpo e de uma mão, que pode ser arremessada em alcance curto; categoria 0; 1 espaço.

Bote de Madeira. Embarcações simples, mas suficiente para aguentar as ondas da praia. Tem tamanho Grande, deslocamento de natação 9m, Defesa 8 (+ Agi do condutor), 50 PV e pode carregar até 4 criaturas Médias ou 80 espaços. Conduzi-la exige testes de Pilotagem ou de uma Profissão adequada. Ficar em pé sobre ela durante ações intensas (fazer um ataque, conjurar um ritual, resistir ao impacto de uma onda etc.) exige um teste de Acrobacia (DT 15) por ação. Se falhar, o personagem perde a ação que tentou fazer e fica caído.

Galão de Querosene. Você pode gastar uma ação padrão para espalhar o querosene em uma arma corpo a corpo e incendiá-lo. Se fizer isso, a arma causa +1d6 pontos de dano de fogo até o fim da cena. Item operacional; categoria 0; 2 espaços.

Rede de Pesca. Feita de material resistente, possui uma corda em uma das suas extremidades, usada para puxá-la de volta. Se você acertar um ataque com a rede, não causa dano. Em vez disso, o alvo fica enredado (se for Grande ou menor). Enquanto você estiver segurando a corda, sempre que a vítima se mover você pode fazer um teste de Atletismo oposto contra ela como uma reação. Se você vencer, a vítima só pode se mover até o limite da corda (alcance curto). O alvo pode se soltar com uma ação completa e um teste de Atletismo ou Acrobacia (DT Agi). A rede tem 5 PV e, se rasgar, qualquer ser enredado se solta automaticamente. Arma simples de arremesso em alcance curto; categoria I; 1 espaço.

❖ **Percepção (DT 20).** ▶ Olhando uma série de fotos antigas, você conclui que a casa foi construída pelo avô de Helena, João, que estava constantemente reformando-a para que ela e Júlio tivessem uma casa garantida quando ele partisse. Além disso, também há fotos antigas de outros parentes, identificadas no verso. Uma delas se chama Amélia, irmã de Valéria, avó de Helena. O que chama a atenção é a semelhança entre Amélia e Helena: são assustadoramente parecidas.

❖ **Quarto de Helena.** ▶ Um quarto simples, com duas camas de solteiro e um armário antigo. A cortina tremula com a brisa que entra sorratamente pela janela.

❖ **Investigação (DT 20).** ▶ Você encontra um caderno muito antigo com músicas, com "Pertence a Amélia" escrito na contracapa. O caderno possui datas dos anos 1940 e apresenta composições de música, sobre amor e saudade. Ao ler as composições, recupera 1 ponto de Sanidade.

❖ **Ocultismo (DT 20).** ▶ Ao analisar o quarto, você nota que algumas manchas nas paredes são um mofo que se espalhou paranormalmente devido à presença da criatura. Nesse ritmo, ela não vai ficar limitada a praia por muito tempo. A ilha toda está ameaçada!

Ao fim da investigação, assim que o grupo sair da casa, verá uma senhora de cabelos brancos, usando uma bengala e um estranho par de óculos pretos de lentes rachadas, aguardando pacientemente na rua.

É Nadia Assis, mãe de Beatriz Duarte (veja a p. 58). Nadia é uma senhora cega e uma das vizinhas mais antigas de Helena. As pessoas do povoado costumavam cochichar e lançar olhares tortos devido a rumores e superstições, pois ela se apresenta como vidente. Por conhecer Helena desde criança, ela se preocupa com seu bem-estar. No entanto, Nadia estava isolada dentro de sua casa desde o desaparecimento da filha.

Ela questiona a demora para alguém tomar uma atitude quanto à investigação das mortes na praia.

Um agente pode fazer um teste de Ocultismo (DT 20) para descobrir que os óculos de Nadia são um item amaldiçoado de Morte. Com o uso Identificar Item Amaldiçoado (OPRPG, p. 47), o personagem sabe que se trata do item *Vislumbre do Fim* (OPRPG, p. 149).

Nadia os ganhou de presente de Estevão. Quando mais novo, o rapaz pescou o item e não sabia o que fazer com ele. O objeto já estava danificando, fornecendo, vez ou outra, indícios sobre a morte das pessoas. Após a morte de sua filha, Nadia os quebrou, furiosa por eles não terem servido para evitar a morte de Beatriz. Um personagem munido desta informação pode fazer um teste de Investigação (DT 20) para deduzir que a prática do paranormal na ilha existe há décadas.

Ainda crianças, Helena e Beatriz começaram a azucrinar Nadia para que revelasse sobre a vida das duas. Nadia conseguiu apenas identificar que a morte de Helena seria na água, alertando para a garota ficar longe do mar.

Helena, presente na cena desde o começo ou após ser chamada pelos vizinhos, estenderá a conversa.

Helena parece ficar surpresa em vê-la, enquanto Nadia toca no braço da jovem.

Donna Nadia, a senhora está bem?

Comigo sim, querida. Mas não temos muito tempo. A sereia está perto de você. Posso sentir como se você já tivesse partido, como a minha menina. Eu sempre senti que ela partiria cedo, mesmo que eu não pudesse prever quando... Vocês precisam impedir a sereia. O tempo está passando.

Nadia solta o braço de Helena e se afasta rapidamente, entrando em sua casa e batendo a porta, tomada por medo súbito.

Se os personagens tentarem falar com Nadia, ela pode explicar um pouco sobre o seu óculos, falando de forma leiga, sem conhecimento sobre o Outro Lado.

CENA 5

O MIRANTE

O Mirante da Vista da Sereia oferece uma vista de tirar o fôlego do mar, da Praia da Sereia e do nascer do sol. O mirante é uma estrutura de concreto no topo de um paredão sobre o oceano, de onde é possível avistar a imensidão do mar e as pedras lá embaixo. É murado por um guarda-corpo antiquado e cercado por vegetação, de forma que é mais fácil seguir uma pequena trilha para chegar até lá.

Vocês avistam essa linda paisagem, um lugar que em outro momento e circunstâncias, poderia ser palco de um lindo piquenique ou de declarações de amor.

Não há muitas informações a serem adquiridas aqui. Muitos moradores já foram lá, incluindo Helena, mas se os personagens quiserem investigar o local, podem ver que, após o guarda-corpo, há uma queda de 21m que leva para formações rochosas que desaparecem e ressurgem em meio às ondas.

Caso Helena se aproxime muito da beirada, a Sereia sussurra em seu ouvido para que ela pule. Peça para os personagens um teste de Ocultismo ou Intuição (DT 20) para perceber a influência paranormal da criatura ou deduzir as intenções da jovem, podendo impedi-la da maneira que acharem melhor (se quiser deixar as coisas mais intensas, peça testes contra Helena e considere que, devido à influência paranormal, ela tem 22+5 para tentar se jogar).

Além disso, olhando ao redor após terem visto os relatórios das autópsias, eles podem deduzir as seguintes informações sem testes:

Foi neste local que Bernardo e Beatriz foram mortos pela criatura, que os perseguiu até aqui e utilizou seu canto para fazê-los saltar. O traumatismo craniano apontado na autópsia de Beatriz se deve por ela ter caído bem em cima de uma das pedras na parte de baixo do Mirante, enquanto Bernardo foi carregado para longe pelas ondas, ficando preso em corais próximos.

CENA 6

O CONFRONTO

Esta cena começa no fim das investigações ou quando Helena morrer.

HELENA ESTÁ VIVA

Se a jovem estiver viva no fim das investigações, leia o trecho a seguir, adaptando para onde e quando os personagens estiverem.



Subitamente, a noite cai e vocês são tomados por exaustão física e mental, como se tivessem corrido uma maratona enquanto faziam uma prova difícil. Graças ao seu treinamento na Ordem, vocês sabem: isso não é mero cansaço. É influência do paranormal. Já as demais pessoas ao redor presumem que o dia passou normalmente e foi muito cansativo, e começam a se recolher.

Os agentes ficam exaustos e esmorecidos. Estas condições só podem ser removidas por sono. Um teste de Ocultismo (DT 20) deduz que este é um efeito da Morte, manipulando o tempo na região, provavelmente uma resposta aos avanços na investigação.

Helena, a ponto de desmaiar, precisa ir dormir e se dirige à pousada. Espera-se que os personagens façam o mesmo e tentem protegê-la de alguma forma. Deixe que criem propostas e então, quando todos estiverem dormindo, Helena "morre".

MAIS DRAMA!

Por padrão, se o grupo destruir a Sereia, salva a vida de Helena. Porém, se você quiser deixar a cena mais dramática, pode adicionar uma chance crescente da jovem morrer durante o combate. Nesse caso, peça para um jogador rolar 1d20 no fim de cada rodada. Na fim da primeira rodada, Helena morrerá com um resultado 1. No fim da segunda, morrerá com um resultado 1 ou 2, e assim por diante. Não explique para o que é essa rolagem, apenas diga que os jogadores não querem rolar um valor baixo!

Personagens treinados em Ocultismo, porém, percebem a aura vital de Helena aos poucos se extinguindo e podem presumir o que rolar um valor baixo significa...

Pela manhã, Helena não sairá de seu quarto. Se um personagem chamá-la, não terá nenhuma resposta. Para entrar, será necessário arrombar a porta do quarto (Atletismo ou Crime DT 20). Sobre a cama não há nada além de espuma do mar azul-escura se desmanchando nas roupas de Helena e nos lençóis, deixando tudo encharcado de água salgada. Veja a caixa **VIDA E MORTE DE HELENA** na p. 47. Assim que Helena estiver "morta", siga para a próxima parte da cena.

HELENA ESTÁ MORTA

Esta parte da cena dá início quando os personagens tomam ciência da "morte" de Helena e são direcionados para tentar encontrá-la com vida na praia.

Quando os personagens chegarem na praia, leia:



A criatura espera no mar, próxima da praia, mas distante o bastante da areia para garantir a própria segurança. A princípio, não passa de uma cabeça humana encharcada acima do nível do mar. Mas, como se para provocá-los, o monstro salta em um arco, revelando-se por um momento, antes de mergulhar mais uma vez.

A parte superior conserva traços de uma mulher: cabelos longos e desgrehados flutuando como algas mortas, olhos ociosos e lábios apodrecidos que se entreabrem num sorriso sem alma. Sua pele é fina, rasgada em diversos pontos, deixando à mostra costelas quebradas e buracos onde vermes se alimentaram. Mas é do torso para baixo que o horror se revela plenamente. Em vez de escamas reluzentes, um ninho de tentáculos se contorce como serpentes famintas, envoltos em membranas úmidas e espinhosas. As pontas dessas extensões possuem dentes, ventosas e espículas, e ondulam com um propósito vil, como se cada uma tivesse vontade própria de capturar, de esmagar e de arrastar para o fundo.

☠ SEREIA ENCARNADA DE MORTE (CRIATURA, MORTE). P. 60.

O combate acontece na praia sob o mirante. A Sereia aproveita o alcance de seus ataques para lutar na água.

Se em algum momento do combate os personagens atingirem-na com fogo, descreva o seguinte.

Ao ver o fogo, a criatura entra em pânico, guinchando e fazendo o tempo da Realidade ao seu redor rachar. Por um instante, ela foge da atualidade, mas acaba levando vocês juntos.

O mundo ao redor se distorce em uma espiral. O sol nasce e se põe ao contrário incontáveis vezes. Calor e frio variam brutalmente. Nada mais parece fazer sentido e a visão de vocês, procurando um ponto fixo desesperadamente, só consegue ver mar e céu se misturando e sendo engolidos pela espiral... Até que algo se destaca. Um pequeno barco, com pescador jovem, forte e assustado.

A Sereia se aproxima do barco dele, cantando uma canção que mistura atração maléfica com pedido de ajuda. Aterrorizado, o pescador pega uma das facas que tem no barco e fura os próprios tímpanos.

Então, o fogo atinge a criatura que não pode fazer nada para evitá-lo. A espiral engole a si mesma e, em um instante, vocês estão de volta ao futuro, no exato local de onde saíram. O combate continua.

Sim, os personagens são os salvadores de Estevão (p. 58), em um pequeno *looping* temporal dramático. A cena será mais interessante se os jogadores perceberem isso sozinhos, mas se isso não acontecer (talvez eles sequer tenham descoberto a história de Estevão), você pode explicar após o fim da sessão.

Com a derrota da criatura, Helena é salva — ou não. Se você tiver usado a opção "Mais Drama!" (veja o quadro abaixo), talvez ela esteja morta. Nesse caso, adapte a descrição a seguir.

A Sereia dá um último guincho fraco, então se desmancha em Lodo e restos de carne pútrida. Debaixo disso, surge Helena. Ela rola para fora dos restos da Sereia, tossindo e vomitando água escura, um ato desesperado de um corpo inconsciente tentando sobreviver. A jovem precisará do atendimento médico que só a Ordo Realitas pode oferecer, mas, com sorte, vai sobreviver.

Deixe que os personagens encerrem a cena com suas falas e ações finais e vá para o **Epílogo**.

EPÍLOGO

Vocês se afastam do local, já que não há mais nada a ser feito aqui. A sensação de encerramento recai sobre os seus ombros, assim como a dor das feridas e a exaustão dos últimos dias. Trocando poucas palavras com a base, são avisados de que a balsa chegará amanhã, pronta para levá-los de volta ao continente com o corpo de Helena, viva, mas ainda inconsciente.

No dia seguinte, vocês observam as pessoas de Maresia Salgada preparando as festividades tradicionais da ilha, alheios a tudo o que aconteceu ali nos últimos dias. Em certo momento, uma homenagem aos mortos acontece, acompanhada de preces para que encontrem paz, seja lá onde estiverem. Mas vocês não ficam para aproveitar: é hora de voltar à base da Ordo Realitas.

Durante a viagem, se sentem aliviados de ter destruído a Sereia e salvo a população da ilha, mas algo em seus corações diz que essa história ainda não acabou.

Dias depois, em um programa jornalístico, vocês veem Giordano Argento sendo entrevistado. O repórter fala sobre a onda de azar para Argento, relacionando os eventos da Maria Fumaça de Gonçalves com as mortes que afastaram turistas de uma das ilhas de turismo financiadas pelo bilionário, se referindo a Praia da Sereia. Em resposta, Giordano sorri elegantemente e deixa muito claro que, enquanto ele estiver vivo, não vai descansar até se livrar das fontes desse azar.

Este é o fim da missão. Os personagens evoluem para o **NEX 15%**. Além disso, se você possuir *Sobrevivendo ao Horror*, pode usar as regras de Vida Além da Ordem (SaH, p. 94) antes de começar *Distúrbio Selvagem*.

NPCs & CRIATURAS

ADEMAR COSTA

Seu Ademar é um senhor alto, magro e com uma barba longa. Tem 59 anos, presença marcante e não é muito simpático no geral, de natureza desconfiada e impaciente. É pescador ao lado de Adriano e Estevão — inclusive sendo a pessoa que melhor se comunica em Libras, depois do próprio Estevão e de Rogério, em Maresia Salgada.

ADRIANO BEZERRA

O rosto marcado por linhas de expressão de Seu Adriano só mostra que ele passa a maior parte do tempo no sol e que também é um homem sorridente. Tem 52 anos, estatura mediana, cabelo bem curto e um bigode cheio. Trabalha na zona pesqueira com Estevão e Ademar, além de frequentar diariamente o boteco de Seu Alceu quando não está trabalhando. Era muito próximo a João Martins, avô de Helena, de forma que se preocupa muito com ela.

ALCEU PEREIRA

Seu Alceu, um senhorzinho baixo de 75 anos, é dono do boteco que carrega seu nome no fim da rua, sendo um local muito frequentado pelos moradores da região. Passa o dia jogando sinuca e ouvindo músicas antigas em seu rádio. Sempre fica sabendo das fofocas em primeira mão (e também é um dos que mais as espalham).

ÁLVARO FREITAS

Um rapaz alto e um tanto magro, com 18 anos, educado, mas reservado. Trabalha como camareiro na pousada *Caminho das Águas* e veste um uniforme que parece um pouco curto e largo para o seu tamanho. Trabalha na pousada desde os 16 anos para juntar dinheiro com o intuito de pagar a faculdade no futuro e ajudar a mãe com as despesas dos irmãos mais novos, Gustavo e Gabriela. Álvaro está sempre disposto a ajudar as pessoas e se preocupa muito com todos os seus colegas de trabalho, que o tratam como se fosse um irmão caçula.

ANTÔNIA CARVALHO

Dona Antônia é uma senhora de 57 anos, alta e elegante, com olhar perspicaz e atento. Usa uma blusa simples, porém de tecido de qualidade e uma saia florida. É a dona da pousada *Caminho das Águas*, que gerencia com a ajuda de sua filha caçula, Monique. Tem uma presença

marcante e pulso firme, mas é extremamente cuidadosa com seus funcionários, tratando-os como se fossem da família. Quando jovem, aceitou uma proposta de Giordano: ganhar o dinheiro para construir a pousada em troca de permitir que ele a usasse para movimentações ilegais e de hospedar seus capangas de graça sempre que eles quisessem. Ela não se orgulha disso, mas faz de conta que nunca aconteceu.

BERNARDO DUARTE

Enquanto ainda estava vivo, Bernardo era um jovem de 28 anos, pardo, alto e musculoso, de cabelo castanho ondulado e barba sempre feita. Um pescador dedicado e um amigo carismático, além de apaixonado por Helena desde o instante em que a viu. Bernardo desapareceu no dia em que se uniu a um grupo de buscas com sua irmã para encontrar João Martins. O jovem foi atraído pela sereia e transformado em um existido de Morte, à força, pelos cultistas de Giordano antes de saírem da ilha.

ESTEVÃO SANTOS

Um senhor encurvado e com os cabelos curtos totalmente brancos, uma bermuda folgada e uma camisa branca, Seu Estevão não nasceu surdo e com muito custo conseguiu aprender Libras para se comunicar. Apesar de sua saúde estar cada dia mais debilitada e de seu filho, Rogério, ser contra, ele continua trabalhando como pescador ao lado de Adriano e Ademar. O peso da idade já recai sobre seus ombros, mas seus olhos claramente mostram que ele já viu de tudo.

HELENA MARTINS

Com 24 anos de idade, Helena tem cabelos longos e ondulados, estatura mediana e um semblante constantemente exausto. É dona de uma voz maravilhosa, conhecida por todos da região, e sempre canta em shows e festivais locais. Trancou a faculdade de medicina para retornar para Maresia Salgada devido a complicações de saúde mental e, desde então, voltou a morar com seu avô, João Martins, que foi a primeira das vítimas da Sereia. Antes de tudo que lhe aconteceu, costumava ter um riso frouxo e um jeito leve de ser, sempre cantando enquanto fazia as coisas. Agora, Helena tem uma personalidade deprimida e, muitas vezes, inexpressiva. Além disso, constantemente apresenta colapsos devido ao estresse e a deterioração de sua sanidade.

LÚCIA SOUZA

Dona Lúcia odeia ser chamada de “dona”, mas todos se referem a ela desse jeito. É uma senhora de cabelos grisalhos, baixinha e encurvada. Cozinheira de mão cheia, carrega sempre uma colher de pau no bolso do avental. É católica devota, e usa um escapulário de prata ao redor do pescoço. Tem pavio curto para as brincadeiras de Rogério e o jeito “amuado” de Cláudio, mas sempre faz de tudo para agradá-los. Seus familiares já faleceram, então Dona Antônia a chamou para morar na pousada, preocupada com o avanço de sua idade.

MONIQUE CARVALHO

Garota de 26 anos bastante falante e atrapalhada. Usa short jeans e diversas camisetas com frases engraçadinhas (“Eu falei que vinha”, “É muita bad pra pouca idade” ou “Se der eu vou, mas tomara que não dê”). Trabalha na recepção da pousada para auxiliar sua mãe, Antônia. Passa o tempo livre assistindo doramas atrás do balcão e adora fofocar, sempre com olhos atentos a tudo que acontece. A vantagem de estar sempre com fones de ouvido é acharem que ela nunca está ouvindo as conversas.

NADIA ASSIS

Nadia é uma senhora que parece bem mais velha do que realmente é. Apesar dos 55 anos, já tem cabelos brancos e quebradiços. É de estatura mediana e costuma usar um par de óculos pretos. É a mãe de Beatriz Duarte, um dos corpos encontrados. Ela é deficiente visual desde que nasceu, mas isso permite que ela enxergue o que os outros não querem ver.

ROGÉRIO SANTOS

Rogério é um homem baixo no alto de seus 34 anos, com barba feita e rosto amigável. Possui um gosto exagerado por doces e faz drinks como ninguém. Saiu de Maresia Salgada durante a juventude para estudar, mas acabou retornando para cuidar do pai, Estevão Santos, adoentado com a idade. Rogério tem o costume de contar piadas ruins aos hóspedes para diverti-los (“O que o tomate foi fazer no banco? Tirar extrato!”), embora nem sempre sejam bem recebidas.

BERNARDO, EXISTIDO DE MORTE

Uma figura humanoide inchada, com olhos escuros, veias saltadas, musculoso e com pele sombria, lodosa, além de um crânio descarnado. Por toda a extensão de seu corpo, textos em espirais estão quase ilegíveis.



MORTE CONHECIMENTO
CRIATURA • MÉDIA

VD 20

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 15 • 2d6 mental • NEX 25%+ é imune

SENTIDOS Percepção 20 | Iniciativa 20+5

Percepção às cegas

DEFESA 18

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 50 | Machucado 25

Resistências Corte, impacto e perfuração 5

Morte 10

Vulnerabilidades Energia

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AGI 2 FOR 2 INT 3 PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Acrobacia 20+5, Atletismo 20+5, Ciências 30+5, Ocultismo 30+5.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA *Corpo a corpo x2*

Teste 20+5 | Dano 1d6+5 impacto ou Morte

PADRÃO ♦ ACELERAÇÃO

O existido de Morte é tomado por efeitos temporais, ficando muito veloz. A partir do próximo turno e até o fim da cena, ele recebe uma ação padrão adicional por turno.

PADRÃO ♦ DISTORÇÃO TEMPORAL

O existido de Morte aponta o dedo para uma pessoa em alcance curto. Ela fica lenta até o fim da cena (Fortitude DT 15 muda para 1 rodada).



Bernardo
existido de morte

SEREIA ENCARNADA DE MORTE



Fruto de cultistas de Morte querendo espalhar o medo e ferir a Membrana há décadas, a Sereia Encarnada de Morte blasfema diante dos mitos marinhos. A parte superior ainda conserva traços de uma mulher: cabelos longos e desgrenhados flutuando como algas mortas, olhos ocos e uma boca horrenda sem lábios expõe dentes afiados que se entreabrem num sorriso sem alma. Sua pele é fina, rasgada em diversos pontos, deixando à mostra buracos onde vermes pareciam ter se alimentado.

Mas é do torso para baixo que o horror se revela plenamente. Em vez de escamas reluzentes, um ninho de tentáculos se contorce como serpentes famintas, envoltos em membranas úmidas e espinhosas. As pontas dessas extensões marinhas ondulam com um propósito vil, como se cada uma tivesse vontade própria de capturar, de esmagar, de arrastar para o fundo. Entre esses apêndices se escondem dentes, ventosas e espículas.

A criatura parece emergir de um pesadelo de marinheiro. Seu olhar, mesmo vazio, fere a sanidade, mas não mais do que sua voz, capaz de despertar em qualquer um impulsos violentos e suicidas.

ENIGMA DE MEDO

Vítima da própria criação, a Sereia Encarnada de Morte tem fragilidades parecidas com as das sereias mitológicas. Além da vulnerabilidade a fogo, armas e utensílios eficientes contra peixes (arpões, redes etc.) fornecem +5 em testes contra a Sereia. Além disso, proteções eficientes contra peixes (jaulas contra tubarões, por exemplo) são melhores contra a Sereia (+5 na Defesa e em testes de resistência). Qualquer teste que a Sereia faça contra esses itens (se soltar de um arpão, por exemplo) sofre penalidade de -5.

Entretanto, para investigadores que procuram métodos além da morte, reza a lenda que uma sereia retirada da água se torna humana. De fato, se a criatura for tirada completamente do contato com a água salgada, ela se desmancha, ficando apenas Helena para trás.



SEREIA ENCARNADA DE MORTE

MORTE

VD 60

MEDO • CRIATURA • GRANDE

PRESEÇA PERTURBADORA

DT 20 • 3d6 mental • NEX 35%+ é imune

SENTIDOS Percepção 2d20+5 | Iniciativa 2d20+10

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS, VISÃO NO ESCURO

DEFESA 20

FORTITUDE 2d20

REFLEXOS 2d20+10

VONTADE 2d20+5

PONTOS DE VIDA 100 | Machucado 50

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 10, Morte 20

VULNERABILIDADES Energia e fogo

DESLOCAMENTO 9m | 6□

NATAÇÃO 15m | 10□

AGI 2 FOR 2 INT 1 PRE 2 VIG 2

PERÍCIAS Atletismo 2d20+10

CAMUFLAGEM SUBMERSA

Quando está submersa, a Sereia Encarnada de Morte recebe camuflagem contra seres a 1,5m e camuflagem total contra seres a mais de 1,5m, e recebe +10 em Furtividade.

FORÇA DAS MARÉS

A Sereia Encarnada de Morte se fortalece quando está no mar. Em contato direto com a água salgada, ela recebe +2 na Defesa (já contabilizado) e Cura Acelerada 5, além de poder mudar os tipos de dano de mordida e tentáculos para Morte.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA Corpo a corpo

TESTE 2d20+10 | DANO 2d8+5 corte

PADRÃO ♦ AGREDIR

TENTÁCULOS Distância ✧ LONGO x2

TESTE 2d20+10 | DANO 2d6+5 impacto

REAÇÃO ✧ EU NÃO EXISTO

Uma vez por cena, a Sereia Encarnada de Morte pode deixar de existir por 1 rodada, não podendo ser atingida por qualquer tipo de ataque ou efeito.

LIVRE ✧ ENROLAR TENTÁCULOS

Se a Sereia Encarnada de Morte acertar um ataque de tentáculos, pode tentar agarrar o alvo (teste 2d20+15). Ela usa seus tentáculos para afogar suas vítimas ou puxá-las até sua mordida.

MOVIMENTO ✧ CANÇÃO DO MAR

A Sereia Encarnada de Morte canta uma de suas maldições: desconforto (-2 em testes); distração (fica desprevenido); distorção (sofre 2d6 pontos de dano mental); desordem (fica por último na ordem de iniciativa). A maldição afeta todas as pessoas em um raio de 90m a partir da Sereia e dura enquanto ela continuar gastando uma ação de movimento por turno para cantar (Von DT 15 evita). Para cantar uma nova maldição é necessário interromper a atual.

PADRÃO ✧ ACELERAÇÃO

A Sereia Encarnada de Morte é tomada por efeitos temporais, ficando muito veloz. A partir do próximo turno e até o fim da cena, ela recebe uma ação padrão adicional por turno.

PADRÃO ✧ CONSUMIR PRESA

Se a Sereia Encarnada de Morte estiver com uma pessoa inconsciente ou morta em seus tentáculos, ela pode trazê-la até sua boca e consumi-la, transformando-a em espuma do mar. A Sereia recupera 2d8+2 PV ao fazer isso.



FORMULÁRIO DE AUTÓPSIA

NOME

Beatriz Assis Duarte

IDENTIFICAÇÃO

- Idade: 25 anos
- Sexo: feminino
- Data da morte: inconclusiva
- Hora da morte: inconclusiva

HISTÓRICO CLÍNICO E CIRCUNSTÂNCIAS DA MORTE

- Circunstâncias:
A vítima foi encontrada quando seu corpo se enroscou na rede de pesca dos trabalhadores locais.
- Histórico médico:
Sem histórico de doenças graves.
- Fatores de risco:
Traumatismo craniano e afogamento em água salgada.

INFORMAÇÃO ADICIONAL

- A garçonne de 25 anos nasceu em Boa Ventura e se mudou para Maresia Salgada na infância. Trabalha como garçonne em um bar chamado "Boteco do Cicero". Não apresenta histórico de envolvimento direto com o Paranormal, mas sua mãe, Nadia Assis, já esteve envolvida em casos de utilização do Outro Lado para práticas de vidência. Tinha um relacionamento com Júlio Martins.

EXAME EXTERNO

- Descrição física do corpo:
 - Peso: 62 kg
 - Altura: 1,64 m
 - Cor da pele: pálida, com cianose nos lábios e extremidades (dedos das mãos e pés)
 - Rigidez cadavérica: presente nos membros superiores e inferiores.
 - Livores: evidentes nas costas e laterais do corpo, compatíveis com afogamento e posição supina após a morte.
- Lesões externas:
 - Ferimento corto-contuso na região occipital do crânio, medindo 5 cm, com hematoma subjacente.
 - Pequenos cortes e arranhões nos braços e pernas, possivelmente causados por contato com as pedras ao cair no mar.
- Sinais de afogamento: secreção espumosa rosada misturada com substância preta não identificada ao redor das narinas e boca, indicando a presença líquida nas vias aéreas. Pele enrugada nas palmas das mãos e plantas dos pés.

EXAME INTERNO

- Cabeça e pescoço:
 - Crânio: fratura linear na região occipital, com hematoma subgaleal.
- Tórax:
 - Pulmões: aumento de peso nos dois pulmões (pulmão direito: 650g, pulmão esquerdo: 700g), preenchidos com líquido espumoso rosado, característico de afogamento.
- Sistema respiratório: edema pulmonar severo com presença de água salgada nos alvéolos. Cristais de sal nas vias aéreas inferiores, característico de afogamento em água salgada.

DIAGNÓSTICO FINAL

- Causa imediata da morte: parada cardiorrespiratória secundária à asfixia por afogamento.
- Causa básica da morte: afogamento em água salgada após traumatismo craniano.
- Modo de morte: acidental.

PONTOS DE ATENÇÃO DA AUTÓPSIA

- Data e hora da morte: a autópsia não conseguiu identificar devido à influência da Morte no corpo.
- Crânio: Beatriz sofreu um traumatismo craniano, indicando que bateu a cabeça em pedras antes de falecer.
- Circunstâncias: a forma como Beatriz morreu (traumatismo craniano e afogamento) leva para o fato de que o único local com muitas pedras na região fica abaixo do Mirante da Vista da Sereia.



FORMULÁRIO DE AUTÓPSIA

NOME

João da Silva Martins

IDENTIFICAÇÃO

- Idade: 72 anos
- Sexo: masculino
- Data da morte: inconclusiva
- Hora da morte: inconclusiva

HISTÓRICO CLÍNICO E CIRCUNSTÂNCIAS DA MORTE

- Circunstâncias:
A vítima foi encontrada na arrebentação da Praia da Sereia, no povoado Maresia Salgada, por um pescador local e seu filho.
- Histórico médico:
Sem histórico médico relevante, de acordo com a família.
- Fatores de risco:
Exposição prolongada à água fria e afogamento em água salgada.

INFORMAÇÃO ADICIONAL

- O pescador de 72 anos nasceu e cresceu no povoado de Maresia Salgada. Casou-se com Valéria Martins aos 24, foi pai de gêmeos aos 26, mas ambos os filhos faleceram. Não apresenta nenhum histórico de envolvimento com o Paranormal. Perdeu a esposa meses atrás. Possui uma "neta adotiva" chamada Helena Martins e também criou o filho de seu falecido sobrinho, Júlio Martins.

EXAME EXTERNO

- Descrição física do corpo:
 - Peso: 80 kg
 - Altura: 1,75 m
 - Cor da pele: pálida, com sinais de cianose nas extremidades (lábios e unhas)
- Condição geral do corpo:
 - Rigidez cadavérica: presente nos membros superiores e inferiores.
 - Livores: observados nas costas e nas partes baixas do corpo, característicos de afogamento.
 - Sinais de afogamento: pele enrugada nas palmas das mãos e plantas dos pés. Pequenas escoriações nos braços, provavelmente devido a contato com pedras ou vegetação aquática durante a submersão.
 - Outros achados: ausência de ferimentos visíveis ou sinais de agressão.

EXAME INTERNO

- Tórax:
 - Pulmões: aumento de peso nos dois pulmões (pulmão direito: 650g, pulmão esquerdo: 700g), preenchidos com líquido espumoso rosado, característico de afogamento.
 - Estômago: continha cerca de 300 ml de líquido preto e espesso, possivelmente água ingerida durante o afogamento.

DIAGNÓSTICO FINAL

- Causa imediata da morte: parada cardiorrespiratória.
- Causa básica da morte: asfixia mecânica por afogamento em água salgada.
- Modo de morte: acidental.

PONTOS DE ATENÇÃO DA AUTÓPSIA

- Data e hora da morte: a autópsia não conseguiu identificar devido à influência da Morte no corpo.
- Estômago: o líquido espesso encontrado provavelmente trata-se de Lodo de Morte.



NEX 15%

Missão 2

DISTÚRBIO SELVAGEM

Animais silvestres estão se comportando de forma violenta em Campo Grande, capital do Mato Grosso do Sul. Quando jacarés fogem de seu tanque e fazem a primeira vítima fatal, um membro local da Ordo Realitas percebe padrões paranormais e pede para investigar a anomalia.

RESUMO DA MISSÃO

ORDO REALITAS

A história começa com os agentes chegando em Campo Grande e sendo recebidos pela agente Livia Takeda, que fornecerá as informações da missão. Eles precisam conectar as pistas iniciais para decidir qual local vão investigar primeiro, entre o Hospital Carandá, o Bioparque Pantanal ou o CRAS - Centro de Reabilitação de Animais Silvestres. Após a investigação inicial, os agentes alcançam o Parque do Prosa, onde encontram uma clareira ritualística e descobrem novas informações.

Na sequência, são abordados pela empresária Julieta Argento, que está relacionada aos ataques e pode se tornar uma suspeita. No dia seguinte, precisam lidar ainda com uma manifestação em prol da ecologia, organizada por Ramiro Miranda, que precisa ter seu rumo desviado para não danificar pistas em locais importantes. A investigação continua em um local não visitado anteriormente e, ao cair da noite, eventos paranormais no céu apontam para o Hotel Caribe.

A corrida até lá é difícil, e os agentes precisam sobreviver a capivaras e jacarés corrompidos pelo Sangue e, uma vez no elevador panorâmico do prédio, ainda terão que enfrentar mais animais sanguinários. Na cena final, precisam decidir os destinos do ativista Ramiro e da empresária Julieta. A depender das discussões acaloradas, Ramiro ataca o grupo e, conforme as coisas pioram, pode se transformar em uma grotesca quimera de Sangue. Se vencerem, os personagens concluem a missão.

Distúrbio Selvagem começa como um caso relativamente simples, para agentes com pouca experiência. Lida com um problema de pouco potencial destrutivo — animais silvestres com comportamento agressivo —, mas, ao contrário da missão anterior, já não se passa em uma cidadezinha. Na investigação, os agentes podem visitar vários pontos da cidade, incluindo o Bioparque Pantanal, de onde os jacarés fugiram, o Hospital Carandá, onde o sobrevivente de um ataque está internado, e o Centro de Reabilitação de Animais Silvestres, para onde foram enviados alguns animais raivosos.

Porém, ao longo da missão, os agentes descobrem que os ataques dos animais são apenas o prelúdio de algo maior. Tentando proteger terras indígenas, um ecologista está prestes a invocar poderes do Outro Lado. Suas intenções eram boas, mas o contato com o oculto deturpou seu julgamento. O grupo precisa ponderar até que ponto os fins justificam os meios e decidir qual será o destino do ocultista.

REGRAS ESPECIAIS

Sucesso parcial X sucesso completo. Algumas cenas de investigação desta missão incluem testes com duas opções de sucesso: parcial ou completo. Por exemplo, um teste de Ocultismo (DT 15) pode revelar que há indícios do Outro Lado. Porém, se o resultado ultrapassar a DT 20, o agente descobre qual elemento está presente. As diferentes dificuldades aparecem escritas em vermelho.

↪ **Testes derivados.** Em alguns testes desta missão, um sucesso abre oportunidade para realizar outro. Testes marcados com o ícone do início deste parágrafo só podem ser feitos se o agente passar no teste anterior. Por exemplo, se o agente passar em certo teste de Diplomacia, ele recebe a pista correspondente e, além disso, a chance de fazer um teste de Intuição para descobrir informações adicionais.

☀ **Testes especiais.** Esta missão não é linear: há três locais a serem investigados na ordem que os jogadores preferirem. Em cada local, existem testes que só poderão ser realizados caso os agentes já tenham encontrado determinados NPCs. Estes testes estão marcados com o ícone do início deste parágrafo.

PRÓLOGO



Vocês estão em um pequeno avião comercial, com comissárias simpáticas que tentam compensar o pouco espaço para as pernas. Sabendo que vão ficar sentados próximos uns dos outros por mais de uma hora de voo, vocês podem conversar antes do pouso em Campo Grande.

Peça aos jogadores descreverem seus personagens — mesmo que já se conheçam, certamente terão mudado após o tempo entre uma missão e outra. Eles também podem conversar sobre o que esperam da missão — lembrando-os que estão cercados por civis que podem ouvi-los. Passado algum tempo, leia o trecho ao lado.



O pouso se aproxima. Pela janela, veem campos cultivados e pequenos bosques. É tudo verde até onde a vista alcança, exceto o ponto urbano cada vez mais próximo. Casas, ruas e postes se tornam maiores e maiores quando a aeronave se aproxima do solo e pousa. Vocês descem as escadas até o asfalto escaldante e rumam para o pavilhão onde se lê: Aeroporto Internacional de Campo Grande.

Vá para a **PARTE 1**.

Campo Grande/MS Região do Prosa

1. Via Parque
2. Lagoa do Parque
3. Parque das Nações Indígenas
4. Córrego Prosa
5. Parque do Prosa
6. Parque dos Poderes



PARTE 1 • CAPITAL DAS ARARAS

CENA 1

CHEGADA

Ao deixar a área de desembarque, são recebidos por uma jovem de origem japonesa, vestida em jeans rasgado e camiseta e com cabelo preso em rabo-de-cavalo. Ela segura uma plaquinha onde se leem os nomes que vocês escolheram para essa missão e os recebe com um olhar analítico, mas amistoso.

"Boas-vindas! Sou Livia Takeda e irei passar as informações da missão. Venham comigo, teremos tempo para conversar no caminho até a base do oeste."

Ela guia vocês para o estacionamento, onde há três enormes estátuas de tuiuí: a cegonha de corpo branco, cabeça preta e pescoço vermelho que é símbolo do Pantanal. Vocês sobem em um SUV: um carro grande, de suspensão elevada, com bancos extras no porta-malas. Livia arranca com o motor potente, e logo estão circulando pelas largas avenidas da cidade. As ruas são arborizadas e, apesar de pouco usados hoje em dia, ainda há orelhões em formato de onça e arara azul.

Ela prossegue:

"Há semanas venho detectando oscilações na Membrana aqui na cidade. Depois de muito pesquisar, percebi que, sempre que a noite era tomada por nevoeiro, animais silvestres que viviam em harmonia com os humanos apresentaram comportamento agressivo. Os ataques acontecem sempre à noite, e estão cada vez mais violentos."

Ela pede que um de vocês pegue um envelope no porta-luvas. Dentro, há vários recortes de jornal, alguns contendo fotos de animais enfurecidos.

"A missão de vocês é descobrir o que está causando esse distúrbio e acabar com ele de uma vez por todas."

Os recortes de jornal estão nas mãos de vocês.
O que vocês fazem?

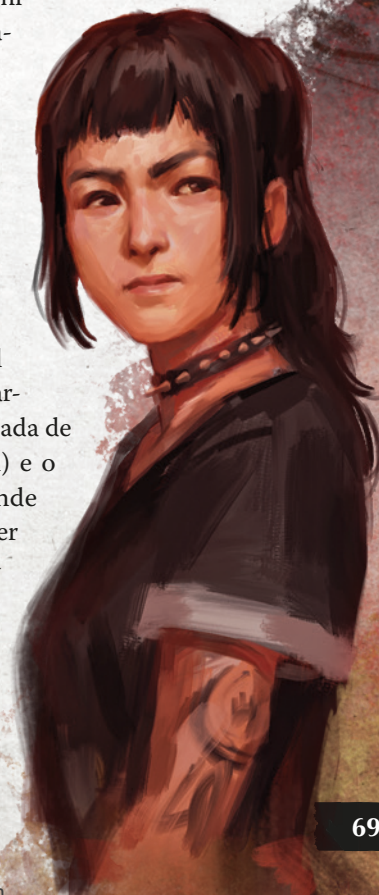
Os recortes de jornal estão na p. 114. Permita que os jogadores os leiam pelo tempo que quiserem, discutam e tirem suas conclusões. Caso desejem analisar as notícias utilizando perícias, diga a eles que podem fazer testes de Ciências, Investigação ou Sobrevivência. Os personagens podem se ajudar (*OPRPG*, p. 76), mas cada um só pode fazer um teste (seja líder ou ajudante).

◆ **INVESTIGAÇÃO (DT 15).** Todos os incidentes aconteceram nas noites de quinta-feira, apesar de alguns apenas terem sido percebidos na manhã de sexta. Hoje é quarta-feira, e é seguro supor que haverá um novo ataque na noite de amanhã.

◆ **CIÊNCIAS (DT 15).** As vítimas têm características diversas, não havendo qualquer relação óbvia entre elas. Porém, isso não significa que sejam alvos aleatórios. É possível que exista alguma relação que não foi noticiada.

◆ **SOBREVIVÊNCIA (DT 15).** Todos os ataques ocorreram no entorno de três parques adjacentes: o Parque das Nações Indígenas (local de prática esportiva), o Parque do Prosa (mata fechada de preservação ambiental) e o Parque dos Poderes (onde ficam os prédios do poder público da capital). Porém, devido ao tamanho da região, é mais fácil procurar pistas em locais específicos.

Livia Takeda



Eles também podem conversar com Livia (p. 111) em busca de mais informações sobre o caso ou sobre a base do oeste. Contudo, ela não tem muitas informações além do que está nos recortes de jornal. O escritório local da Ordem é muito pequeno e Livia é a única agen-

te. Por isso a investigação em campo fica por conta dos personagens! Abaixo estão algumas perguntas que eles podem fazer e as respostas da agente. Quando tiverem terminado de analisar as notícias e perguntado tudo o que quiserem a Livia, eles chegam à base.



🐼 É comum acontecerem ataques de animais a seres humanos?

🗨️ Dentro da cidade? Não! A maioria desses animais vivia tranquilamente nos parques e árvores da capital, inclusive tendo contato próximo com seres humanos. Às vezes até acontecem acidentes, mas nada com essa proporção e frequência. Mesmo jacarés, se bem alimentados, não iriam tão longe para atacar alguém.

🐼 Que dia é hoje?

🗨️ Hoje é quarta-feira, dia 19.

🐼 Há alguma relação entre os animais?

🗨️ Não sei. Mas sabemos que as araras e capivaras foram levadas para o CRAS e os jacarés estão no Bioparque Pantanal.

🐼 Por que a matéria dos peixes está aqui?

🗨️ Apesar de não ser um ataque, me pareceu relacionada às outras devido ao comportamento anômalo dos animais.

🐼 Há alguma relação entre as vítimas?

🗨️ Não sei. Mas sabemos que uma delas está internada no Hospital Carandá.

🐼 Quem é a criança que morreu?

🗨️ As autoridades não divulgaram a identidade da criança.

🐼 Há outros animais na cidade?

🗨️ Vários! Tucanos, cervos, gambás, sucuris e até tamanduás. O próximo ataque pode ser de qualquer espécie.

🐼 É normal animais atacarem à noite?

🗨️ Todos os animais dessas notícias têm hábitos diurnos. Até poderiam atacar, caso se sentissem ameaçados, mas os ataques aconteceram em locais distantes de suas tocas ou ninhos.

🐼 Como é a base da Ordem em Campo Grande?

🗨️ Estamos indo para lá. A base do oeste é pequena, mas conta com todos os equipamentos que vocês encontrariam na base de São Paulo.

🐼 Se há uma base aqui, por que nos chamou de São Paulo?

🗨️ Nossa base é muito pequena. Na verdade, no momento, sou a única agente aqui! Por isso preciso de ajuda.

🐼 Por que demorou tanto para nos chamar?

🗨️ No início não dei atenção a esses ataques de animais porque parecia algum tipo de desequilíbrio ecológico. Chamei vocês depois de perceber a coincidência de datas.

🐼 Você é brasileira?

🗨️ Meus avós vieram do Japão para construir o Trem do Pantanal, mas eu nasci aqui mesmo em Campo Grande. Sei falar japonês o suficiente para conversar com minha ba-chan e com meu ji-chan, já que eles não gostam muito de falar português.

Vocês vão perceber que a população de Campo Grande é uma mistura de povos. Temos muitos descendentes de japoneses, paraguaios, sírio-libaneses, italianos, além dos povos indígenas nativos.

BASE DO OESTE

Passados vinte minutos, vocês entram em um bairro residencial de casas grandes, de dois andares. Um portão se abre e Lívia manobra para dentro de uma garagem coberta, onde se encontram vários outros veículos.

"Eu vou ficar na base. Aqui está meu número caso precisem de informações sobre a cidade. Podem usar esse SUV."

Ela joga a chave do carro para vocês.

"Mas imagino que primeiro queiram passar na sala de equipamento."

A base do oeste é uma casa modificada. O andar superior tem quartos e banheiros, e no inferior ficam os depósitos e escritórios.

Os jogadores agora podem escolher o equipamento de seus agentes para a missão normalmente (*OPRPG*, p. 51). Quando estiverem prontos, podem começar a investigar a cidade de carro. Caso nenhum seja treinado em Pilotagem, vão precisar encontrar outro meio de se locomover pela cidade (táxi, aplicativo de viagens etc.).

Os agentes devem escolher qual local irão investigar primeiro. Há três opções: o Hospital Carandá, o Bioparque Pantanal e o CRAS. Eles podem chegar a essa conclusão e escolher o destino sozinhos. No entanto, caso fiquem em dúvida quanto ao que devem fazer, Lívia pode indicar essas três localidades.

Quando os personagens decidirem qual dos três locais principais desejam investigar, vá para a respectiva cena:

♣ Hospital Carandá: **PARTE 2A.**

♣ Bioparque Pantanal: **PARTE 2B.**

♣ CRAS: **PARTE 2C.**

Se tiverem a ideia de investigar outros lugares, alguns deles oferecem pistas menores ou até um item que pode ajudar no final da missão. Aqui vai uma breve descrição de cada local secundário.

♣ **PARQUE DAS NAÇÕES INDÍGENAS:** um enorme parque urbano, com uma lagoa cercada por pista de caminhada, além de diversas estruturas culturais e de entretenimento, incluindo uma concha acústica, a estátua de um indígena guerreando montado num cavalo e diversas quadras esportivas. Há rastros da passagem de capivaras por toda a relva, mas elas não estão aqui.

♣ **PARQUE DO PROSA:** uma reserva ecológica cercada, onde fica a nascente do Córrego Prosa. Visitas são feitas apenas sob agendamento prévio, mas os agentes não têm dificuldade de invadir o parque, caso desejem. A mata fechada arranha as pernas daqueles que não estiverem vestindo calça jeans e dificulta esquadriñar as minúcias do parque. Há formigas, aranhas e pequenos pássaros por todos os lados, mas nada que levante suspeitas.

♣ **PARQUE DOS PODERES:** cercados por uma área de preservação ambiental, ficam os principais prédios do Governo do Estado de Mato Grosso do Sul — Secretaria de Saúde, de Justiça, de Educação... as ruas são recurvas e labirínticas, e os agentes se perdem. Leva algum tempo até conseguirem encontrar a saída desejada.

♣ **VIA PARQUE:** uma avenida cercada de vegetação nativa, onde algumas pessoas vão para fazer caminhada ou levar as crianças para andar de bicicleta. Há muitos pés de ingá, altos e esplendorosos, mas, no momento, nenhuma arara. Se os agentes quiserem, podem coletar ingá. É uma vagem grande e fácil de descascar. Dentro, há sementes envoltas em uma polpa branca e adocicada. Um teste de Sobrevivência (DT 15) informa o agente de que várias aves são facilmente atraídas pelo ingá, o que pode ser útil, já que estão investigando ataques de animais silvestres.

♣ **AVENIDA AFONSO PENA:** são três faixas que vão e outras três que voltam, com um largo canteiro no meio. A avenida termina em terreno elevado, com ótima vista para parte da cidade. De um lado, fica o Parque das Nações Indígenas e o Bioparque Pantanal. Do outro, um bairro residencial escondido atrás de vários bares e restaurantes. Ao final, o Parque dos Poderes. Levaria muito tempo para saber onde morava a criança atacada por jacarés, mas há outros pontos de interesse próximos daqui.



Ingá

♣ **JARDIM VERANEIO:** bairro residencial de casas térreas e condomínios de alto padrão. Não há muitas pessoas nas ruas e é impossível descobrir qual é a casa do bancário em tempo hábil.

♣ **HOTEL CARIBE:** por muito tempo foi o prédio mais alto da cidade, e ainda é um dos mais bonitos. Um edifício revestido de vidro azul, onde sobe um elevador panorâmico. Porém, os agentes são barrados na entrada. Os funcionários parecem descontentes com a atenção indesejada trazida pelo acidente com um dos recepcionistas, e usam a presença de uma hóspede importante como justificativa para

negar acesso a qualquer um que queira entrar no hotel: “Uma grande empresária vinda de São Paulo reservou todos os quartos do hotel. Voltem outra hora.” Faça parecer uma desculpa dos funcionários para impedir a entrada, mas essa informação na verdade é real: Julieta Argento reservou todos os quartos do hotel.

♣ **IBAMA:** um escritório no centro da cidade. Lá, um servidor público informa que os ataques estão sendo investigados e não há novas informações além do que foi divulgado no jornal, e recomenda que os agentes visitem o CRAS.

PARTE 2A • HOSPITAL CARANDÁ

CENA 1

INFILTRAÇÃO NO HOSPITAL



Vocês contornam o Parque das Nações Indígenas, um enorme parque urbano com uma lagoa que reflete o céu. O Hospital Carandá fica logo ao lado. É um prédio bonito, apesar de não muito alto, cercado por estacionamento onde árvores finas oferecem sombra aos carros. Não parece haver grande preocupação com a segurança, mas o local segue certos protocolos, incluindo possuir uma guarita pequena e algumas câmeras espalhadas. O que vocês fazem?

Há um único segurança, chamado Carlos, na entrada principal (use a ficha de policial em *OPRPG*, p. 287), mas ele poderá chamar reforços caso se sinta ameaçado (três policiais chegam em 1d4 rodadas). Passando pela porta automática, fica a recepção. Ali é possível falar com a atendente Adriana no balcão, que faz o cadastro dos pacientes da emergência, ou seguir para um corredor lateral e falar com outro funcionário, Youssif, responsável por conferir os documentos dos visitantes da internação, que fica na área restrita do hospital. Caso os investigadores digam a Youssif que desejam visitar Josué Ferreira da Cunha, o pedido será negado: “Por motivos de segurança, esse paciente não está recebendo visitas.”

Os investigadores precisam ganhar acesso à internação do hospital. Para isso, podem usar quaisquer meios que desejarem. Aqui vão algumas possibilidades:

♣ **ENTRAR ESCONDIDO.** O agente entra sem falar com ninguém, procura os corredores mais vazios e evita ser visto pelas câmeras de segurança (Furtividade DT 20).

♣ **FINGIR DOENÇA.** O agente se registra como paciente do pronto-socorro e fica esperando por atendimento (Enganação DT 10). Quando for atendido, o médico irá revirar os olhos, escrever qualquer coisa no receituário e mandá-lo para casa. Nessa hora, é possível fazer um segundo teste (Furtividade DT 15) para se esgueirar para o lado oposto do corredor e entrar na área restrita.

♣ **FINGIR VISITA.** O agente entrega os documentos para Youssif e diz que irá visitar outro paciente (Enganação DT 20). Antes de falar com o funcionário, é possível fazer um teste para descobrir o nome de algum paciente que esteja internado (Atualidades ou Tecnologia DT 20), e assim diminuir a dificuldade do teste de Enganação em 5.

♣ **FINGIR OCUPAÇÃO.** Os funcionários do hospital não esperam que ele seja invadido, então ninguém está especialmente vigilante. O agente pode procurar corredores mais desertos e ir entrando, simplesmente fingindo que está no lugar certo, como se fosse um prestador de serviço (Ciências DT 20, Enganação DT 20 ou Profissão DT 20).

♣ **USAR ENTRADA ALTERNATIVA.** Existem outras portas além da entrada principal. O agente pode escalar uma janela (Acrobacia ou Atletismo DT 20), arrombar uma entrada de serviço (Crime DT 20) ou procurar por uma entrada aberta (Investigação DT 20).

Uma vez que consigam acesso à área restrita do hospital, os investigadores não têm dificuldade para encontrar o quarto da vítima.



Os corredores da área restrita são largos o suficiente para comportar duas macas sendo conduzidas por equipes médicas em sentidos opostos. As paredes são brancas. Médicos e enfermeiros transitam ocupados com seus afazeres e não prestam atenção em vocês. Após algum tempo perambulando, vocês encontram a área de internação, e não é difícil encontrar o quarto de Josué Ferreira da Cunha. Vocês abrem a porta lentamente, mas encontram apenas uma mulher sentada na cadeira ao lado da cama. Os pertences de Josué estão amontoados em um canto e há flores sobre a mesa de cabeceira.

O paciente não se encontra no quarto, pois Josué foi levado para fazer exames como ressonância magnética, raio-x entre outros.

Agora os personagens podem investigar o quarto em busca de informações sobre o ataque sofrido por Josué e sua relação com os demais episódios de violência animal. A cena se torna uma cena de investigação (*OPRPG*, p. 79), descrita na próxima página.



Urgência

Muito baixa (6 rodadas). Os agentes são descobertos pela segurança e precisam fugir.

Pontos de Interesse

Acompanhante.  Uma mulher em torno de 30 anos, com as roupas amassadas de quem dormiu sentada na cadeira e o cabelo emaranhado de preocupação. Ela se apresenta como Regina Ferreira da Cunha, esposa de Josué.

Diplomacia ou Enganação (DT 15).

“Meu amado Josué, por que isso foi acontecer? Um homem tão trabalhador, que pensa tanto na família e lida com tanta gente importante... Deus tenha piedade.” (DT 20)  “Nesse último mês, a equipe do hotel estava ocupada recebendo uma empresária importante. Josué tem voltado tarde para casa todas as noites, sempre fazendo trabalho extra. Hum... íamos trocar de televisão. A nossa já está muito velha.”

 **Intuição (DT 20).**  Após ouvi-la falar sobre a televisão, fica notável que ela mudou de assunto porque percebeu ter dito algo que não deveria.

 **Intimidação ou Investigação (DT 15).**  Se pressionada com a mudança de assunto, a mulher começa a chorar. “Eu falei para o Josué voltar mais cedo! Ele não me escutou! Dizia que o extra de garoto de recados estava pagando bem melhor do que o salário de recepcionista! Tudo que ele precisava era obedecer àquela empresária e ficar de bico fechado. Será que isso tudo é castigo divino?” (DT 20)  “Ele estava ajudando a empresária a ter reuniões com gente importante lá no hotel. Um deles era o engenheiro que foi mordido por quatis no mês passado. O que será que essa gente está fazendo para receber essa punição?” Ela se entrega ao choro e não consegue mais falar. Em resumo, apesar de trabalhar como recepcionista no Hotel Caribe, Josué estava fazendo trabalho extra como assessor de uma poderosa empresária.

 Se os personagens já tiverem encontrado a empresária Julieta Argento, podem fazer um teste de Investigação (DT 20) para deduzir que pelo menos duas das vítimas estão de alguma forma relacionadas a ela. Porém, teria a empresária algum motivo para ferir pessoas que a estão auxiliando?

Prontuário.  Três papéis brancos grampeados, com impressão em preto e várias anotações feitas com caneta esferográfica. Está pendurado em um suporte na cama do paciente, para facilitar o acesso de médicos e enfermeiros às informações clínicas. Também há fotos do paciente: o rosto de Josué recebeu tantas mordidas que ficou completamente desfigurado e há ataduras por todo o seu corpo.

Ciências ou Medicina (DT 15).

O prontuário descreve a posição e gravidade das mordidas, e revela que o corpo não está respondendo adequadamente ao tratamento. As feridas não estão cicatrizando como deveriam. Os médicos não sabem o motivo. (DT 20)  Completando as informações sobre as feridas, há algo dificultando a coagulação do sangue. Além disso, em meio a inúmeras anotações, chama sua atenção a quantidade de vezes em que é citado o Parque das Nações Indígenas, local de onde saíram as capivaras.

 **Investigação (DT 15).**  As informações anotadas com caneta estão tremidas e rasuradas, como se o responsável estivesse em dúvida sobre o que escrever. (DT 20)  Há sinais de que o grampo foi removido, uma das páginas foi substituída e voltaram a grampear as três. A página que não apresenta os furos do grampo antigo possui dois campos de texto. Um deles está preenchido com dados das capivaras que atacaram Josué, enquanto o outro deveria informar o local onde o incidente aconteceu, mas está em branco. No entanto, vocês sabem que foi no Hotel Caribe, próximo ao Shopping Campo Grande e ao Parque das Nações Indígenas, de onde as capivaras saíram. Alguém suprimiu essa informação propositalmente.

 **Ocultismo (DT 15).**  Há indícios do Outro Lado nas mordidas e informações sobre emitirem um cheiro estranho. (DT 20)  Fica óbvio que traços do elemento Sangue se misturam ao sangue da vítima.

Itens Pessoais.  Os itens que Josué carregava no momento do ataque estão em um canto do quarto, misturados com pertences trazidos depois pela acompanhante.

 **Investigação (DT 10).**  Dentro de um envelope de carta, há várias cédulas de R\$ 50. Quando vocês tocam o dinheiro, a mulher

sentada ao lado de Josué diz: "Ei! O que você está fazendo? Meu marido fez hora extra por esse dinheiro, e agora vou ter que gastar tudo em remédios." (DT 15) ► Há um envelope maior, pardo. Dentro, o contrato de linha de crédito de um banco, acompanhado de documentos relativos a uma indústria de ferro gusa.

► Atualidades ou Ciências (DT 15).

► Ferro gusa é uma liga feita a partir de minério de ferro, e sua produção é peça-chave na indústria siderúrgica, já que é a principal matéria-prima do aço. (DT 20) ► O Mato Grosso do Sul é forte na extração de minérios de ferro. Porém, essas matérias-primas são direcionadas à exportação, já que o estado não possui indústria de ferro gusa. (DT 25) ► A instalação de uma indústria de ferro gusa no estado seria excelente em questões econômicas e de geração de emprego, mas há fatores ambientais a serem observados, como a poluição atmosférica e o risco de vazamento de resíduos químicos.

Flores. ► Alguém mandou flores para o paciente. Há um cartão, onde está impresso: "Espero que melhore logo!". Dentro, há uma mensagem escrita à mão: "Josué e Regina, sinto muito pelo ocorrido. Espero que esse desequilíbrio ecológico seja corrigido, para que algo assim nunca volte a acontecer". Está assinado por Ramiro Miranda.

◆ **Ciências (DT 15).** ► A flor é uma orquídea típica do cerrado, flor símbolo do Mato Grosso do Sul. Ramiro poderia ter mandado uma margarida ou violeta, que são flores comuns de se dar de presente a um enfermo, mas optou por valorizar a flora regional.

◆ **Atualidades (DT 15).** ► Ramiro Miranda é um renomado ativista ambiental que costuma dar entrevistas na televisão. (DT 20) ► Recentemente, tem sido vocal contra a implementação de novas siderúrgicas no estado.

Perguntar à acompanhante do paciente. ► Se os agentes perguntarem à esposa de Josué sobre as flores, ela responde: "Quem mandou foi aquele homem que aparece na televisão falando que as plantinhas do Pantanal são mais importantes do que o emprego das pessoas." Ela é uma pessoa simples, que quer o bem do marido e não gosta de quem parece não se importar com gente como eles. O ataque de capivaras a fez desprezar ainda mais as questões ambientais, e ela não entende porque Ramiro mandou as flores.

Com o fim da investigação, leia o trecho abaixo.

De repente, vocês ouvem passos pesados se aproximando pelo corredor, acompanhado de latidos de cachorros e vozes que gritam:

"É por ali! Os suspeitos estão na internação!"

Vocês foram descobertos! É hora de fugir.

CENA 2

FUGA DO HOSPITAL

Os personagens foram identificados como invasores em seu caminho até o quarto de Josué, pelas câmeras de segurança ou devido a comportamentos suspeitos durante a cena de investigação. Agora precisam fugir do hospital. O mais esperado é que simplesmente corram em direção a qualquer porta ou janela, mas também podem realizar outras ações que facilitem a fuga ou atrapalhem os perseguidores.



Se você possui o suplemento *Sobrevivendo ao Horror*, utilize as regras de perseguição da p. 90. Para escapar dos seguranças e seus cães, cada personagem precisa fazer um teste estendido de Atletismo (DT 20, 3 sucessos).

Caso não possua *Sobrevivendo ao Horror*, utilize as regras de perigo complexo a seguir.

Em termos de jogo, perigos complexos envolvem decisões mecânicas e múltiplos testes, transformando em uma montagem cinematográfica um evento que normalmente precisaria de muitas rodadas ou de sessões longas para acontecer. É como se fosse um resumo dos melhores momentos.

A mecânica para resolver os perigos complexos é baseada em testes estendidos (*OPRPG*, p. 77) e qualquer regra não descrita no perigo complexo leva em consideração as regras de testes estendidos. No entanto, cada perigo

complexo tem uma ficha que traz suas próprias regras e informações: Nome e Valor de Desafio; o Objetivo para “vencer” o perigo; os Efeitos que o perigo causa nos agentes; sugestões de Ações que os agentes podem fazer para “vencer” o perigo. É importante reforçar que as ações são apenas sugestões. Os jogadores são livres para propor soluções criativas, a serem aprovadas pelo mestre, desde que tenham o objetivo e os efeitos do perigo em mente.



FUGA DO HOSPITAL VD 20

⊕ Objetivo

Cada personagem deve acumular **3 sucessos**, sendo que um deles obrigatoriamente precisa ser para **Correr**, antes de **3 falhas**.

✎ Efeito

Se algum personagem acumular **3 falhas**, os seguranças alcançam o grupo e iniciam o combate.

▶ Ações dos Personagens

No seu turno, cada personagem pode realizar uma das seguintes ações:

- ❖ **Correr (Atletismo DT 20)**. O personagem foge pelos corredores em direção a uma saída.
- ❖ **Ajudar (Atletismo DT 25)**. O personagem pega um companheiro com no máximo um sucesso de diferença pela mão e o ajuda a fugir. Conta como sucesso no teste de Correr para o personagem que recebe ajuda.
- ❖ **Procurar Rota de Fuga (Medicina, Profissão ou Tática DT 20)**. Com base na lógica de como hospitais são construídos, o personagem visualiza um trajeto otimizado.
- ❖ **Desviar de Obstáculo (Acrobacia DT 20)**. O agente desvia de obstáculos que estejam pelo caminho, como pacientes, enfermeiros, macas, armários, etc.
- ❖ **Acalmar Animal (Adestramento DT 25)**. O agente usa linguagem corporal sólida e um tom de voz assertivo para acalmar o cão de guarda e dissuadi-lo de atacar momentaneamente.
- ❖ **Usar Habilidade ou Itens**. Quando realizar algum dos testes, o agente pode utilizar habilidades ou itens para ganhar um bônus de +5, válido para um único teste, desde que aprovado pelo mestre.

Personagens que tenham conseguido escapar podem esperar pelos demais, sem a necessidade de mais testes. Porém, caso desejem, podem continuar fazendo testes de Ajudar para contribuir com a fuga dos amigos. Se um dos personagens falhar em fugir, aqueles que fugiram têm a opção de se engajar no combate que se segue ou ir embora do hospital deixando os companheiros para trás — mas isso deverá ser recordado no relatório ao final da missão, contabilizando -5 pontos de prestígio apenas para os personagens que debandaram.

Se um ou mais agentes falharem na fuga, começa um combate na saída do hospital, no início do estacionamento.

🐕 **CÃO DE GUARDA (ANIMAL)**. *OPRPG*, p. 288.

👮 **POLICIAL (PESSOA) x2**. *OPRPG*, p. 287.

Tentar dialogar com os seguranças não funcionará. Essa é uma situação que os agentes precisam evitar, pois os vigias do hospital são inocentes e sua morte será desaprovada pela Ordo Realitas — além de ser um crime terrível. Vencer o combate usando dano não letal (*OPRPG*, p. 88) é uma solução que faz dos agentes criminosos, mas evita que se tornem assassinos.

FIM DA CENA

Quando o grupo escapar, seja pelos testes de fuga ou após combate contra os seguranças, leia o trecho da próxima página.

E SE OS AGENTES SE ENTREGAREM?

Com os documentos certos e sucessos em testes de Enganação contra a Intuição dos policiais (veja suas fichas para saber seus valores), a critério do mestre, os personagens podem sair da situação com tranquilidade, justificando o motivo de estarem investigando o paciente no hospital - podem se passar por agentes da lei, profissionais de saúde, figuras políticas etc.

Em último caso, a menos que tenham tentado matar alguém, os agentes não serão presos. Terão suas armas confiscadas e levarão alguns sermões, além de uma multa com a qual a Ordo Realitas lidará.



Após a fuga alucinada pelos corredores do hospital, vocês avançam pelo estacionamento. Porém, o SUV está cercado por seguranças, e há também uma viatura da polícia.

O grupo deve fazer um teste de Furtividade (DT 25), no qual o agente com maior bônus será o líder e os demais serão ajudantes.

CASO PASSEM NO TESTE



Vocês notam os policiais antes que eles notem vocês. Não é seguro ir para o SUV agora, mas há um caminho desimpedido até o Parque das Nações Indígenas, e vocês seguem para lá e se escondem em meio às árvores. A noite cai, tornando o bosque sombrio.

CASO FALHEM NO TESTE



Os policiais veem vocês! Vocês não têm alternativa a não ser correr para o outro lado, rumo ao Parque das Nações Indígenas. Os policiais abrem fogo.

Todos os agentes sofrem 1d12+5 pontos de dano balístico (Reflexos DT 20 evita).

APÓS O TESTE



Por fim, vocês se embrenham em meio às árvores do parque e despistam os policiais. A noite cai, tornando o bosque sombrio.

Se este é o primeiro local investigado pelos agentes, vá para a **PARTE 3A** (noite de quarta-feira). Se for o segundo, vá para a **PARTE 3B** (noite de quinta-feira).



PARTE 2B • BIOPARQUE PANTANAL

CENA 1

ZELADOR

Vocês avançam pela Avenida Afonso Pena. É uma via larga, que segue em linha reta até a área alta da cidade, terminando no Parque dos Poderes. Mas vocês não vão até o final, pois à esquerda está o Parque das Nações Indígenas, uma área de gramado amplo, com uma lagoa cercada de bosques. Adjacente a ele fica o Bioparque Pantanal, um monumento de arquitetura moderna, feito de concreto e aço, na forma de um enorme disco ovalado. O lugar é majestoso, mas está deserto, com exceção de um zelador que limpa a porta de vidro da entrada principal. Ao ver vocês se aproximarem, ele diz:

"Estão aqui para ver a Dra. Laura Fernández?"

O zelador existe para agilizar a entrada dos investigadores no prédio e conectá-los com uma NPC realmente importante. Ele está confundindo os agentes com jornalistas que têm uma entrevista agendada com a responsável técnica do Bioparque. O esperado é que os personagens aproveitem a deixa e respondam "sim". Com isso, o zelador dirá que a doutora está esperando por eles, e os guiará para dentro do Bioparque. Se eles responderem "não", caberá aos próprios agentes inventarem uma justificativa para exigir acesso ao prédio ou buscarem uma entrada alternativa. Por outro lado, caso tentem prolongar o diálogo com o zelador, ele pode oferecer algumas informações sobre o caso.

DIÁLOGO COM SAMUEL

O zelador se chama Samuel e está horrorizado com o acidente que ocorreu envolvendo a criança e os jacarés. Ele mora em Campo Grande há quarenta anos e nunca viu algo parecido. Não faz ideia de como os jacarés escaparam, e está com medo de que o Bioparque feche as portas e o deixe desempregado.



🗣️ **Quem é a criança que foi atacada por jacarés?**

💬 O nome dela era Valentina Dutra, tinha só dez anos de idade. Filha do deputado Fernão Dutra. Trabalhei na casa dele como piscineiro.

🗣️ **O deputado tem culpa?**

💬 Esses políticos passam mais tempo em Miami do que aqui na cidade deles. Queria eu ganhar tanto dinheiro para trabalhar tão pouco! Coitada da criança, que é criada pelo Tik Tok. Ouvi dizer que o deputado e sua esposa nem estavam na cidade quando o ataque aconteceu.

🗣️ **Qual a posição política do deputado? (perguntado para Samuel)**

💬 Ah, esses partidos são todos iguais. Parecem brigar, mas no final é todo mundo amigo. (Samuel não sabe responder.)



🗣️ **Qual a posição política do deputado? (perguntado para Livia)**

💬 É um político de centro. Às vezes defende causas conservadoras, às vezes progressistas. A lealdade dele depende das circunstâncias. Quando uma pessoa poderosa quer que algum projeto de lei seja aprovado na Câmara dos Deputados, é para ele que telefonam.

👁️ Se os agentes já tiverem encontrado a empresária Julieta Argento, podem fazer um teste de Atualidades, Diplomacia ou Profissão (DT 20): o empreendimento que ela deseja iniciar talvez requeira a aprovação de alguma lei.

Concluído o diálogo, tenha sido breve ou longo, o zelador levará os investigadores para dentro do Bioparque (veja na próxima página).

INTERIOR DO BIOPARQUE

O zelador coloca de lado o rodo que estivera usando para limpar as janelas do Bioparque e tira uma chave do bolso.

"Vocês devem ser os jornalistas que a Dra. Laura Fernández está esperando, estou certo? Venham por aqui."

Ele abre a porta de vidro e conduz vocês para dentro. O salão é amplo para todos os lados e para cima, o teto formado por gigantescos arcos vermelhos decorativos. O lugar é esplêndido, e é apenas o saguão de entrada. Uma escada rolante leva para o andar de baixo, que é ainda maior — revelando que o Bioparque foi construído em um terreno em declive. Lá embaixo, áreas cobertas formam um anel ao redor de um jardim ao ar livre.

O zelador instrui:

"É só descer a escada rolante e entrar no corredor à direita. Vai ter uma porta no cantinho, de acesso restrito a funcionários. Batam antes de entrar. Por favor, não saiam para o jardim."

O zelador permite que vocês entrem e volta ao trabalho lá fora. O que vocês fazem?

Os personagens têm algumas opções:

1. Investigar o saguão no andar superior.
2. Investigar os corredores do andar inferior.
3. Contrariar o pedido do zelador e ir investigar o jardim central.
4. Ir até a porta de acesso restrito, mas não bater. Abrir uma fresta e espiar o interior.
5. Bater à porta de acesso restrito.
6. Invadir o acesso restrito de surpresa.

As opções 1 a 4 podem ser realizadas em qualquer ordem. As 5 e 6, no entanto, encaminharão para o final da cena. Abaixo está a descrição de todas elas.



1. SAGUÃO DE ENTRADA

O saguão é amplo e oval. Com paredes e teto de vidro, é possível ver o céu lá fora. À esquerda fica a bilheteria. À direita, há um aquário que recobre toda a parede, até muito alto, com água turva e vultos de enormes peixes nadando em círculos. Uma placa diz: "Lagoa Misteriosa".

Da parede dos fundos é possível ver o Parque das Nações Indígenas. Possui uma lagoa e vários bosques ao redor. O parque é grande e termina muito distante, onde começa uma área de preservação ambiental com mata fechada.

◆ **INVESTIGAÇÃO (DT 10).** ● Não há nada de suspeito no saguão de entrada. Uma escada rolante leva para o andar inferior.

◆ **OCULTISMO (DT 20).** ● A Lagoa Misteriosa é obscura, mas não possui qualquer elemento sobrenatural.

◆ **SOBREVIVÊNCIA (DT 10).** ● Esconder-se na mata ao lado do Parque das Nações Indígenas seria uma tarefa fácil.

2. CORREDORES COBERTOS

O andar inferior é formado por um corredor principal muito largo, em forma de anel. Ao percorrê-lo, vocês veem uma sequência de enormes aquários temáticos. Os primeiros possuem fauna e flora da região: rios do Cerrado, do Pantanal e da Serra da Bodoquena exibem desde pequenos lambaris coloridos até enormes jaús de 50 kg e o magnífico dourado, assim chamado por suas escamas cor de ouro. Plantas como buritis, carandás e gramíneas completam o cenário. Há também um tanque cheio de piranhas e outro onde dorme uma sucuri de três metros de comprimento.

Em seguida, há aquários reproduzindo ecossistemas de outras partes do mundo: peixes arco-íris da Indonésia, salamandras do México, carpas de corpo preto e cauda vermelha da Ásia, peixes-diamante da Oceania. O passeio termina com um túnel por baixo do maior de todos os aquários. Vocês se veem cercados de água por todos os lados e acima de suas cabeças, com dourados, pintados, tambaquis, pirarucus, várias espécies de lambaris e até arraías de água doce. Ao concluir o circuito, os agentes retornam ao ponto de partida.

◆ **ADESTRAMENTO (DT 15).** ● Todos os animais do Bioparque parecem saudáveis, bem-tratados, bem-alimentados e, principalmente, tranquilos.

◆ **INVESTIGAÇÃO (DT 15).** ● Todos os aquários ficam na parede externa do corredor em forma de anel. Já a parede interna possui seções de vidro com vista para os tanques que ficam no jardim central. Ali deveriam estar os jacarés, mas os tanques estão vazios.

◆ **OCULTISMO (DT 20).** ● A atmosfera nos corredores é agradável, sem sinais de ritual.

3. JARDIM CENTRAL

Há um jardim ao ar livre no centro do Bioparque. Cercada por paredes, a relva divide espaço com vários tanques que reproduzem o ecossistema do Pantanal. Uma plaquinha indica que nesses tanques vivem os jacarés, e a notícia do jornal diz que foi daqui que fugiram. Mesmo agora, os tanques continuam vazios — após serem recapturados, foram levados a outro local do Bioparque.

◆ **ADESTRAMENTO (DT 15).** ● Há outras espécies de animais no jardim, como cágados e peixes. O que quer que tenha feito os jacarés fugirem do Bioparque e ataquem a criança, não os deixou agressivos em relação a outros animais.

◆ **OCULTISMO (DT 15).** ● Há algo na água dos tanques, uma matéria metafísica secretado pelos próprios animais. (DT 20) ● São traços de Sangue. Porém, não há qualquer vestígio de um ritual ter sido realizado aqui.

◆ **SOBREVIVÊNCIA (DT 20).** ● Um rastro de grama amassada revela por qual lado os jacarés fugiram. O gramado termina em uma parede cheia de arranhões e rachaduras, além de marcas de sangue e pedaços quebrados de garras de réptil. Os animais não deveriam ser capazes de escalar um muro, mas o fizeram à custa de ferimentos.

4. ESPIAR O ACESSO RESTRITO

A porta indicada pelo zelador está fechada, mas não trancada. Abri-la discretamente exige um teste de Furtividade (DT 20). Se falharem, a Dra. Laura Fernández percebe a presença dos personagens, desliga o telefone e abre a porta: vá para a opção **5. BATER À PORTA**. Se passarem, eles conseguem abrir uma fresta.

Não dá para ver muito, mas é possível ouvir uma mulher falando ao telefone. Entender o que ela diz requer um teste de Percepção (DT 15). Em caso de falha, a conversa é muito baixa para ser compreendida. Se passar, é possível escutar tudo:



A mulher fala ao telefone com a voz baixa de quem tem medo de ser ouvida. Tem sotaque castelhano.



"No puede ser coincidência. Ataques toda *noche* de quinta-feira? Queria eu que os pagamentos da bolsa de pós-doc fossem *puntuales así!* Escúchame, Ramiro. Os ataques começaram depois de surgir aquele *proyecto* detestável. Estamos todos na mira de Julieta Argento. Mantenha-se seguro. Até mais."



Ela desliga o telefone e respira profundamente.

5. BATER À PORTA

Os agentes seguem a instrução do zelador e batem à porta educadamente.



Vocês ouvem passos. A porta abre e a Dra. Laura Fernández surge diante de vocês, uma mulher de pele avermelhada e cabelo escuro, preso em uma longa trança lateral, com alguns poucos fios brancos. Tem por volta de 50 anos, exibe olheiras profundas, veste jaleco branco e segura uma caneca de café.

Atrás dela, a sala escura está tomada por uma gaiola que, apesar de enorme, não é ampla o suficiente para comportar adequadamente o bando de jacarés ali preso. Agressivos, eles usam as bocarras de predador para lutar contra as grades já retorcidas.

A Dra. Fernández olha todos vocês de cima a baixo. Quando fala, revela um forte sotaque castelhano:



"Vocês no têm cara de jornalista. O que querem no meu escritório?"

Os investigadores precisarão dar alguma justificativa para interrogar a Dra. Laura (com Diplomacia ou Enganação DT 15). Apesar da rispidez, ela está disposta a falar e aceitará qualquer argumento plausível. Vá para a **CENA 2**.

6. INVADIR

Se os personagens decidirem contrariar o zelador e entrarem na área restrita de surpresa, a Dra. Laura se assusta com a invasão. Ela ficará relutante em ceder informações e tentará a todo custo proteger os jacarés que estão na gaiola. Precisarão ser acalmada ou de alguma forma convencida a falar com os investigadores (Diplomacia ou Enganação DT 20). Vá para a **CENA 2**.

CENA 2

ESCRITÓRIO DA ICTIÓLOGA

Os investigadores estão no escritório da Dra. Laura Fernández, responsável técnica pelo Bioparque Pantanal. Ela é uma ictióloga, ramo da biologia devotado ao estudo dos peixes, Doutora pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Após a recaptura dos jacarés, o parque foi proibido de colocá-los de volta no tanque de onde fugiram sem antes readequar seu sistema de segurança. Enquanto isso, os animais esperam em uma gaiola improvisada. A Dra. Laura está nervosa com a situação.



"Obviamente os jacarés estão estressados! Quem é que gostaria de ficar preso em uma gaiola onde mal pode se mover? Quando viviam no tanque lá do jardim, estavam sempre tranquilos. Excepto naquela fatídica noite, por supuesto. Pero garanto para vocês: animal nenhum ataca sem uma boa razón! Se ocorreu aquela tragédia, é porque algo os perturbava. Estou tratando de descobrir o que foi."

Além dos jacarés engaiolados, o escritório possui uma escrivaninha, uma bancada e uma estante de livros, e está uma bagunça. Recortes de jornal se misturam a livros, mapas, fotos e artigos científicos. A doutora reuniu diversas pistas a respeito dos ataques de animais que vêm acontecendo na cidade. Ela responderá sobre o que sabe, mas não é muita coisa. Seu olhar pragmático a impede de conectar as evidências usando fatores sobrenaturais. Para isso, os agentes precisarão investigar.

Urgência

Médio (4 rodadas). Os jacarés escapam da jaula. Personagens atentos à jaula até o fim da investigação recebem +2 no teste de Iniciativa contra estes animais.

Pontos de Interesse

Escrivaninha. Uma mesa desordenada e forrada de papéis. Vários dos recortes de jornal que vocês têm estão aqui, com informações sobre os ataques.

◆ **Investigação (DT 10).** Alguns dos recortes de jornais são iguais aos que vocês receberam. Os demais são matérias de outros jornais noticiando os mesmos incidentes com detalhes levemente diferentes. (DT 20) Há uma notícia de economia em meio às manchetes sobre os animais. Parece descontraída do resto e chama sua atenção. Fala sobre o projeto de implantação de uma siderúrgica no estado. O projeto é assinado pelo engenheiro Marcílio Rodrigues.

↪ **Atualidades (DT 20).** A notícia não é acaso. A implantação de uma indústria como essa pode causar impactos ambientais. A Dra. Laura é contra. Ela diz: "Os riscos de vazamento são enormes. Vai poluir *nostros* rios! Ou será que já não começaram a poluir? O comportamento estranho dos animais pode ser uma *respuesta* a isso."

Bancada. Uma bancada alta e branca, para experimentos. Há um microscópio e diversos tubos de ensaio com amostras de água dos aquários do Bioparque.

◆ **Investigação (DT 20).** Você nota que, entre as diversas amostras de água na bancada, há apenas uma que não é de um dos tanques do parque. A etiqueta a identifica como "Córrego Prosa". A doutora diz: "Analisai no microscópio todos os tanques do Bioparque e todos os córregos da cidade. Os únicos que apresentam características inexplicáveis são esses dois: o tanque dos jacarés e o Córrego Prosa." Se questionada, a doutora explica que o Prosa nasce no Parque do Prosa, deságua na lagoa do Parque das Nações Indígenas e depois segue canalizado em direção ao centro da cidade.

◆ **Ciências (DT 20).** No microscópio, há uma amostra de água do tanque dos jacarés. Examiná-la revela que os microorganismos estão inertes. A doutora confirma: "Protozoários, bactérias, microalgas... estão todos mortos. Mas não consigo identificar a causa."

↪ **Ocultismo (DT 20).** Você ajusta o microscópio e, sabendo como procurar, encontra

alguns vestígios paranormais do elemento Sangue diluído na água. São fracos, mas inconfundíveis.

Jacarés. Apesar de ocupar quase toda a sala, a gaiola não é grande o suficiente para todos os jacarés, e os animais se debatem, tentando se libertar. Há dois jacarés grandes, um médio e seis pequenos.

◆ **Adestramento (DT 15).** O pouco espaço na gaiola não é o único motivo da ira. Tem algo mais deixando os animais agitados.

◆ **Ocultismo (DT 20).** Os animais estão fedendo. A doutora não reconhece o odor porque nunca esteve em contato com o Sangue, mas você o identifica. Os animais o estão excretando como se fosse suor, mas em baixíssimas quantidades.

Dra. Laura. Uma cientista que dedicou toda a sua vida ao estudo dos peixes. Répteis não são sua especialidade, mas parece devotada a protegê-los.

◆ **Intuição (DT 20).** A doutora parece mais preocupada com o bem-estar dos animais do que com as vítimas dos ataques.

◆ **Diplomacia ou Profissão (DT 20).** A doutora se certifica de que ninguém escuta a conversa, desenrola um mapa da cidade diante de vocês e revela um segredo: "Mapeei os ataques que aconteceram nas últimas semanas, e o que descobri é intrigante. A princípio, é necessário saber que a rede hidrográfica de Campo Grande é composta por diez microbacias. Diez! Pero absolutamente todos os ataques ocorreram na região do Córrego Prosa. Coincidência? Meus anos de estudo científico me levam a suspeitar que no. Há uma razón, só no consigo descobrir qual."

Perguntar sobre Ramiro ou Julieta.

Se os agentes tiverem escutado a conversa de Laura ao telefone, podem perguntar a respeito. Ela responde: "Parece que alguém aqui andou escutando atrás das portas, no é mesmo? Qual será a razón de tanto interesse?"

↪ **Diplomacia ou Enganação (DT 20).**

Ramiro Miranda é ecologista. Quando surge uma iniciativa que ameaça a fauna e flora regional, é ele quem denuncia na televisão. Julieta Argento é uma empresária vinda de São Paulo que quer investir no MS. Os dois no se gostam. (DT 25) Julieta tem muita ambição e ninguém consegue pará-la. Desde que chegou ao estado, coisas estranhas começaram a acontecer: toda quinta-feira ocorre algum ataque de animais silvestres a seres humanos. Temo o que ela possa fazer para conquistar o que deseja.



ATAQUE DE JACARÉS



De repente, vocês escutam um estampido metálico. A doutora derruba no chão sua caneca de café, que espatifa. Ela aponta para a gaiola. Uma das barras de ferro, que já estava bastante retorcida, enfim cedeu ante a mandíbula do maior jacaré. Duas metades da barra rolam pelo chão, tendo deixado uma abertura na grade, e os animais se espremem para fora com furor insano.

O que vocês fazem?

Agora os agentes precisam decidir o que fazer. Eles podem simplesmente matar os jacarés, mas isso seria uma injustiça, visto que os animais são vítimas de algum tipo de influência do Outro Lado e poderiam ainda ter salvação. Outra opção seria aproveitar que os répteis são lentos fora d'água e sair correndo. Porém, isso significaria abandonar a Dra. Laura Fernández. O escritório possui uma única porta, e a doutora não tem a menor chance de atravessar o ambiente repleto de jacarés ensandecidos.

Em outras palavras, se quiserem completar a missão com excelência, os personagens precisarão escoltar a doutora para fora sem matar os animais — ou, ao menos, sem matar todos — e tomar algum tipo de providência para que nenhum inocente entre no Bioparque depois que os investigadores se forem.

Há dois jacarés grandes, um médio e cinco pequenos (anteriormente, foi dito que havia seis pequenos, mas agora você dirá aos jogadores que só veem cinco).

🦎 **JACARÉ (ANIMAL) x2.** *OPRPG*, p. 288. O jacaré médio e os cinco pequenos contam como aliados dos maiores. O médio fornece +2 em testes de ataque e cada pequeno fornece +1.

FIM DA CENA

Quando o grupo sair do Bioparque, leia o trecho a seguir:



Quando vocês saem do Bioparque, o sol já se foi. O céu está lilás e rosa, consequência da terra morena solta na atmosfera recebendo os últimos raios alaranjados do crepúsculo. Porém, o espetáculo de cores dura pouco, pois logo a cidade é coberta pelo manto escuro da noite. Uma das últimas coisas que vocês veem é um dos jacarés pequenos. Ele escapou durante a confusão, e agora dispara em direção ao Parque das Nações Indígenas. Vocês o seguem instintivamente, mas ele logo desaparece em meio às árvores sombrias.

Se insistirem em rastrear o jacaré fugitivo, descreva que eles perdem algumas horas nisso, mas não o encontram.

Se este é o primeiro local investigado pelos agentes, vá para a **PARTE 3A** (noite de quarta-feira). Caso seja o segundo, vá para a **PARTE 3B** (noite de quinta-feira).

PARTE 2C • CRAS

CENA 1

GUARDA DO PORTÃO



Vocês avançam por uma das avenidas que margeia o Parque das Nações Indígenas, vendo moradores da cidade praticarem caminhada ao redor de uma lagoa, e vão em direção ao Parque dos Poderes. Entre os dois parques fica o Parque do Prosa, uma área de preservação ambiental. É nele que vocês entram, usando uma estradinha de terra cercada por mata dos dois lados. Dirigem até uma portaria construída com troncos e param diante de uma cancela. Um guarda estadual se aproxima com uma prancheta nas mãos:



"Estamos fechados para visitaço."



O que vocês fazem?

Os agentes precisarão dar uma desculpa para entrar na área de preservação ambiental onde fica o CRAS (sigla para Centro de Reabilitação de Animais Silvestres). Para isso, podem usar suas perícias, equipamentos e imaginação. Devido aos incidentes com animais, o guarda foi instruído a não deixar qualquer um passar, mas ele não será especialmente difícil de convencer.

Algumas possibilidades incluem:

- ◆ **PROFISSÃO (DT 15).** "Sou veterinário e vim conhecer o CRAS." É necessário ser veterinário.
- ◆ **ENGANAÇÃO (DT 20).** "Sou veterinário e fui chamado para uma visita técnica." É necessário não ser veterinário.
- ◆ **DIPLOMACIA (DT 20).** "Estamos trazendo um animal para recuperação." É necessário que tenham um animal silvestre.
- ◆ **ENGANAÇÃO (DT 25).** "Estamos trazendo um animal para recuperação."

É necessário que tenham um animal doméstico para se passar por um animal silvestre.

Caso usem informações coletadas em outros locais da cidade, a dificuldade é reduzida em 5 pontos. Exemplos:

- ◆ "A Dra. Laura Fernández nos mandou buscar uma amostra de água do córrego que passa aqui dentro."
- ◆ "Julieta Argento nos enviou como representantes para uma reunião sobre impactos ambientais."
- ◆ "Regina, esposa de Josué Ferreira da Cunha, foi chamada para buscar um pertence do marido que foi encontrado no estômago de uma capivara, e pediu que viéssemos em seu lugar."
- ◆ "Ramiro Miranda nos enviou para colher assinaturas contra a implantação da siderúrgica. Somos esperados."

Os agentes também podem fingir ir embora, esconder o carro nas redondezas e tentar passar pela portaria sem serem vistos (Furtividade DT 20) ou se infiltrar caminhando pelo mato (Sobrevivência DT 20).

Caso os personagens falhem em convencer o guarda, ele os deixará passar mesmo assim. Porém, depois que entrarem no parque, o guarda chamará reforços para a segurança. Os reforços chegam durante a etapa de investigação mais adiante.

O guarda só entrará em combate se for obrigado. Se a situação chegar a este ponto, use a ficha de policial (OPRPG, p. 287). Porém, ele não lutará até a morte. Em vez de atacar, sua prioridade será fugir e levar adiante a tarefa de chamar reforços.

Outra alternativa para os agentes é render o guarda. Caso o amarrem e ele continue consciente, veja a regra para escapar (OPRPG, p. 41). Se o guarda escapar, conseguirá se soltar depois que os agentes tiverem ido embora e chamará reforços.



Independente do que acontecer, os agentes podem fazer um teste de Intuição (DT 20) como reação para perceberem que o guarda parece ter um plano B.

CENA 2

VETERINÁRIO DE VIDA SILVESTRE



Vocês descem pela estradinha em meio a árvores centenárias, até uma clareira de terra batida, onde estacionam. Ao redor há duas edículas e várias jaulas feitas de alvenaria e metal, onde estão presas araras, capivaras, onças, bugios e tucanos. Muitas pegadas se espalham por todo o local, indicando que bastante gente costuma passar por aqui todos os dias, seja trabalhando ou visitando. Porém, no momento o CRAS está vazio. A única exceção é um homem de cabelo grisalho e nariz adunco, vestindo jaleco, galochas, luvas de vaqueta até o cotovelo e um chapéu de boiadeiro. O crachá indica Dr. Eduardo Mansour, diretor técnico. Ao vê-los, ele coloca no chão o pesado saco de estopa que estava carregando e diz:



"Quem são vocês? O que estão fazendo aqui? Não disseram para vocês que estamos fechados para visita hoje? Com os ataques de animais, não era para civis estarem aqui."

O chefe do CRAS aceitará qualquer desculpa que os detetives derem para justificar sua presença ali. Então dirá:



"Tudo bem, podem levar adiante o que vieram fazer. Mas entendam que os animais estão estressados, então evitem importuná-los. Aproveitando que estão aqui, podem me ajudar a carregar esse saco de ração até o viveiro dos tucanos?"

Se não receber ajuda, o Dr. Eduardo se recusará a responder perguntas, já que está usando todo o seu fôlego para carregar este e outros sacos de ração. Se algum personagem quiser ajudá-lo, precisará fazer um teste de Atletismo (DT 15). Se passar, o agente carrega o saco de ração dos tucanos, outro saco com ração das capivaras e uma enorme

caixa com carne fresca para as onças. Ao final, o doutor agradece, recupera o fôlego e se oferece para responder as perguntas abaixo. Os detetives podem conversar com o Dr. Eduardo Mansour antes ou durante a investigação.



O que é o CRAS?

 Centro de Reabilitação de Animais Silvestres. Um local de cura. Em geral, os animais chegam aqui feridos. Alguns foram atropelados, outros vítimas de contrabando... Recebemos muitos, mas muitos papagaios embriagados. É incrível a falta de noção das pessoas. Nosso objetivo é recuperar a saúde desses animais e prepará-los para retornar ao seu habitat natural. Quando estão prontos, os soltamos na natureza.

Quem é você?

 Sou Eduardo Mansour, Doutor em Veterinária pela Universidade Federal do Mato Grosso do Sul. Minha linha de pesquisa é em Ecologia, Conservação e Manejo de Animais Silvestres Neotropicais. Sou chefe do CRAS, concursado pela Secretaria de Estado de Meio Ambiente.

O diretor técnico do CRAS deveria estar carregando sacos de ração?

 Em dias normais, eu estaria lidando apenas com análises e papelada. Tenho minha equipe de veterinários, zootecnólogos e todo o pessoal dos serviços gerais para fazer o trabalho pesado. Mas, com a sequência de incidentes incomuns que tem acontecido, recebi ordens para dispensar a equipe. Parece que alguém influente está tentando abafar o caso.

Que animais vêm para o CRAS?

 Na maioria, são vítimas de tráfico ilegal. Criminosos capturam aves e pequenos mamíferos e tentam retirá-las do país. A polícia ambiental apreende os animais e os trazem para cá. Eles chegam feridos e subnutridos. Nós cuidamos até que estejam em boas condições para retornar à natureza. Em alguns casos, recebemos onças feridas por fazendeiros, mas é um caso mais raro.

Os animais que atacaram seres humanos na cidade estão aqui?

 Vieram para cá as araras, as capivaras e os pacus, mas temo que esses últimos já tenham



chegado mortos. Estão no necrotério. Além desses, temos onças, bugios e tucanos.

Você notou diferença entre os animais agressivos e os demais?

Com certeza. As araras e capivaras estão extremamente estressadas. Não importa quais medidas tomemos, é uma agitação que não passa. A única forma que conseguimos trazê-las para cá foi à base de tranquilizante. Além disso, elas estão exalando um cheiro estranho. Vocês podem olhar por si mesmos.

Os animais do CRAS são bem tratados?

Claro que sim! Nosso objetivo é curar feridas e preparar os animais para retornarem à natureza.

Por que os animais estão atacando pessoas?

Boa pergunta. Minha suspeita é de desequilíbrio ecológico. Algo os está incomodando e fazendo agirem dessa forma.

Antes de seguir para a investigação, peça para os agentes fazerem um teste de Percepção (DT 15). Se passarem, notam uma televisão de tubo na varanda de uma das edículas do CRAS.

A TV está ligada no noticiário. Entrevistado por um repórter, o ecologista Ramiro Miranda fala sobre os impactos ambientais no Pantanal: "Falta fiscalização nas indústrias que se instalaram aqui no estado. Os animais estão sofrendo, fugindo e atacando as pessoas. Isso é culpa dos resíduos soltos no meio-ambiente sem um tratamento adequado!" Em seguida, a reportagem termina e entra o intervalo comercial.

Se os agentes perguntarem ao Dr. Eduardo sobre Ramiro Miranda, ele responde:

"Ramiro Miranda é um ecologista conhecido aqui na região. Ele está colhendo assinaturas para impedir a implementação de uma siderúrgica que pode contaminar áreas do interior do estado. Uma pauta importante para os animais silvestres."

Se o grupo insistir, ele dá mais informações:

"Uma empresária veio de São Paulo para abrir a siderúrgica. Julieta Argento, o nome dela. Herdeira de uma família importante. Pensou que seria fácil, mas encontrou oposição do Ramiro Miranda."

CENA 3

ANIMAIS ENJAULADOS

Agora os agentes terão a chance de explorar o CRAS, fazendo desta uma cena de investigação. O grau de urgência para essa investigação dependerá de como terminou a interação com o guarda do portão.

Urgência

Médio (4 rodadas). Os personagens são atacados por quatis, a menos que o guarda do portão tenha chamado reforços. Neste caso, o grau de urgência é **Alto (3 rodadas)** e a investigação acaba com a chegada dos guardas.

Pontos de Interesse

Viveiro das Araras.  Há dois viveiros telados. Em um deles, araras azuis dividem espaço com araras canindés — que também são azuis nas costas, mas com o peito e a barriga num amarelo vivo. No outro, há apenas araras vermelhas.

Investigação (DT 10).  Em situações normais, todas as cores de araras ficariam juntas. Porém, aqui há um motivo para a separação. As araras azuis e canindés estão tranquilas comendo coquinhos, arrumando as penas e saltitando pelo viveiro. Já as araras vermelhas demonstram temperamento agressivo, com postura arqueada, bicos abertos, penas eriçadas e algumas apresentam até uma espécie de tremor. **(DT 15)**  Algumas estão bebendo água desesperadamente, mas não parecem se saciar. **(DT 20)**  Outras se debatem contra a grade, na direção do escritório do CRAS.

Ocultismo (DT 20).  As araras vermelhas estão incomodadas, e você logo percebe o que pode ser um dos motivos. Elas estão

excretando, de forma quase imperceptível, traços do elemento Sangue. Você só repara porque sabe o que está procurando.

- ◆ **Adestramento (DT 20).** ► Você faz um barulho com a boca semelhante ao das araras e se aproxima com cuidado. As araras azuis e canindés olham com afeição para você. Uma delas abaixa a cabeça para receber carinho. Porém, as araras vermelhas continuam agitadas, e uma delas tenta arrancar fora o seu dedo — elas não parecem araras dessa Realidade.

Jaula das Capivaras. ► Essa jaula não parece ter sido criada pensando em capivaras. Parece uma jaula feita para macacos, mas adaptada de improviso. O Dr. Eduardo explica que nunca tiveram que capturar capivaras antes.

- ◆ **Investigação (DT 10).** ► As capivaras estão agindo de forma estranha. Uma delas corre atrás do próprio rabo, outra bate agressiva e repetidamente de cara na grade. (DT 15) ► Uma das capivaras chafurda em um pequeno reservatório de água feito para macacos, que são animais muito menores. Outra tenta entrar na água, mas não cabe. As duas brigam entre si. Enterram os dentes de roedor uma na outra. (DT 20) ► Várias capivaras se debatem contra a grade, na direção do escritório do CRAS.

- ◆ **Ocultismo (DT 20).** ► As capivaras estão incomodadas, e você logo percebe o que pode ser um dos motivos. Elas estão excretando, de forma quase imperceptível, traços do Elemento Sangue. Você só repara porque sabe o que está procurando.

- ◆ **Adestramento (DT 20).** ► Você tenta acalmar as capivaras. Uma delas vem na sua direção lentamente, parecendo livre do incômodo que a acompanhava. Porém, isso dura pouco. Em seguida, corre na sua direção e dá tempo apenas de você se afastar da jaula quando ela esbarra contra as grades.

Jaula das Onças. ► São duas jaulas grandes, cada uma com uma onça, e mesmo assim o tamanho ainda é insuficiente. Dr. Eduardo Mansour ressalta que é uma moradia temporária, e o objetivo é devolver os animais à natureza.

- ◆ **Atualidades (DT 15).** ► Quando estiverem prontas, as onças serão soltas em uma fazenda de gado no interior, onde terão acesso a mata virgem e encontrarão o que caçar. Há

um projeto, chamado GadOnça, que desenvolve técnicas para que as onças vivam bem na proximidade de fazendas, sem atacar o gado e sem serem mortas pelos seres humanos.

- ◆ **Adestramento (DT 15).** ► Uma das onças está deitada em um tronco suspenso, com olhar sonolento. A outra afia as unhas em um balanço feito de pneu. Ambas parecem tranquilas. (DT 25) ► Você chama uma das onças. Ela vem até você, vira com a barriga para cima e solta um som grave de triturador. Está ronronando (se o agente a acariciar, sente-se bem e recebe +1 PE até o fim da missão, mas leva uma bronca do Dr. Eduardo).

Gaiola dos Bugios. ► Cada bugio está preso separadamente em gaiolas não muito grandes. O Dr. Eduardo Mansour diz que chegaram há pouco tempo e estão esperando triagem.

- ◆ **Adestramento (DT 15).** ► Os bugios estão incomodados por estarem em gaiolas, mas a agitação deles não é incomum. (DT 25) ► Você faz contato visual com os bugios e fala com eles de forma calma. Eles parecem ficar mais tranquilos, como se confiassem em você.

Viveiro dos Tucanos. ► Um viveiro grande, com apenas dois tucanos, que usam os poderosos bicos para abrir coquinhos.

- ◆ **Adestramento (DT 15).** ► Os tucanos estão tranquilos. Não parecem incomodados por estarem presos. (DT 25) ► Um dos tucanos voa na sua direção e agarra a tela da gaiola com as patas. Ela então entrega para você um coquinho descascado que estava carregando no bico (se o personagem acariciá-la, sente-se bem e recebe +1 PE até o fim da missão).

Escritório. ► Uma sala cheia de documentos, com fotos de animais nas paredes. Quando vocês se aproximam, um tamanduá sai de lá.

- ◆ **Investigação (DT 15).** ► Vários documentos mencionam informações que vocês já têm. Mas um deles fala sobre os quatis da região do Córrego Prosa. São descritos como curiosos, mas inofensivos. Preferem fugir a atacar. Atraídos por comida. Bebem da água do Prosa.

- ◆ **Artes ou Percepção (DT 15).** ► Uma das fotos em destaque na parede mostra um tuiuiú, uma espécie de cegonha com corpo branco, cabeça preta e pescoço vermelho vivo, em pleno voo no céu azul. Se o Dr. Eduardo tiver recebido ajuda com os sacos de ração, ele

entra junto no escritório, percebe o interesse na foto e diz: "É a maior ave voadora do Brasil. Um homem foi atacado por um desses e teve sorte de só perder um olho. Era diretor regional de um banco, do tipo que aprova ou reprova empréstimos para financiar grandes indústrias. Deve ficar um bom tempo afastado agora."

☀ Se os agentes já tiverem encontrado a empresária Julieta Argento, podem fazer um teste de **Atualidades ou Investigação (DT 15)** ▶ A indústria de ferro gusa que Julieta Argento quer instalar no estado provavelmente precisa desse tipo de linha de crédito.

◆ **Adestramento (DT 15).** ▶ O tamanduá vem até seus pés e parece pedir algo. Nessa hora, o Dr. Eduardo Mansour abre uma geladeira, tira uma mamadeira e dá na sua mão. "Ele está com fome". Você se senta no chão e segura a mamadeira, enquanto o tamanduá encaixa o biquinho comprido e mama (se o personagem der de mamar, sente-se bem e recebe +1 PE até o fim da missão).

◆ **Ocultismo (DT 20).** ▶ O escritório parece banal. Mas você sente que há algo por perto exalando um cheiro estranho, vindo de fora. De todas as construções, esta é a que fica mais perto do córrego que passa ao lado do CRAS.

Necrotério. ▶ Por fora, uma casinha rústica. Por dentro, um ambiente estéril, de paredes brancas, com uma maca no centro ocupada por um grande peixe e prateleiras cheias de animais empalhados ou embebidos em formol.

◆ **Investigação (DT 10).** ▶ Entre os animais empalhados, há seriemas, papagaios, iguanas e tatus. Nos vidros cheios de formol, há cobras. Mas o que realmente incomoda seus instintos é o grande pacu sobre a maca.

◆ **Ocultismo (DT 15).** ▶ A barriga do peixe foi aberta com um bisturi e as entranhas estão para fora. O cheiro do elemento Sangue é inconfundível. Mesmo depois de morto, o animal está completamente emporcalhado. **(DT 20)** ▶ Além disso, em um canto do necrotério há um aquário preenchido com água de algum córrego da região. É possível encontrar traços do elemento Sangue ali também. Após este teste, se algum personagem perguntar ao Dr. Eduardo de onde vem a água do aquário, ele responderá que foi retirada do Córrego Prosa, que passa logo atrás do escritório do CRAS.

FIM DA CENA

O que acontecerá ao final da investigação depende se o guarda do portão tiver chamado reforços. Se sim, siga para **CHEGADA DE REFORÇOS**, abaixo. Se não, vá para o **ATAQUE DE QUATIS**.

CHEGADA DE REFORÇOS

Se o guarda do portão tiver chamado reforços, eles chegam após três rodadas de investigação.

De repente, vocês escutam sirenes se aproximarem rapidamente pela mesma estrada por onde vocês chegaram. Três viaturas freiam derrapando no largo de terra batida e policiais armados pulam para fora e se escondem atrás dos veículos. Um deles usa um megafone:

"Vocês estão invadindo uma área restrita. Saiam de mãos para cima!"

Peça aos personagens para fazerem um teste de Percepção (DT 20). Quem passar escuta o riacho correndo atrás do escritório do CRAS. É uma rota de fuga. Caso decidam fugir por ali, peça para que todos façam um teste de Furtividade (DT 20) para se esgueirar sem ser visto ou Atletismo (DT 20) para correr em direção à mata. Em caso de falha, o personagem leva um tiro de bala de borracha e sofre 1d8+7 pontos de dano balístico não letal, mas consegue fugir mesmo assim. Os policiais não querem confronto, só querem que os invasores partam.

O objetivo desta cena não é iniciar um combate. Caso os personagens insistam em combater, use a ficha de policial (*OPRPG*, p. 287). São seis policiais no total. Ao final da terceira rodada, os agentes escutam mais uma viatura se aproximando. Ao final da quarta rodada, a viatura chega e nela há dois policiais de elite (*OPRPG*, p. 287).

Caso todos os personagens falhem no teste de Percepção para escutar o riacho, podem fazer um novo teste no início de seus turnos.

Por fim, vocês se embrenham na mata fechada do Parque do Prosa. É difícil avançar em meio à vegetação, então vocês se guiam pela margem do

riacho, deixando os policiais para trás. Logo as águas se encontram com as de um outro riacho, e juntos formam o Córrego Prosa, que serpenteia pela reserva ambiental em direção ao Parque das Nações Indígenas. A noite cai e vocês emergem do bosque na escuridão profunda.

Se este é o primeiro local investigado pelos agentes, vá para a **PARTE 3A** (noite de quarta-feira). Se for o segundo, vá para a **PARTE 3B** (noite de quinta-feira).

ATAQUE DE QUATIS

Se o guarda do portão não tiver chamado reforços, o sol começa a se pôr após quatro rodadas e o Dr. Eduardo Mansour pede aos agentes para irem embora. Porém, antes que eles tenham a chance de partir, o CRAS é atacado por um bando de quatis.

De repente, vocês escutam um farfalhar nas moitas próximas. E outro, e outro. A mata parece saltar sobre vocês quando um bando de quatis ataca! Eles tomam todos os lugares do CRAS, assustam os animais presos, arrancam vocês e parecem formar uma barreira entre vocês e o carro.

Todos os agentes sofrem 1d4 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT 20 evita). Em seguida, peça um

teste de Percepção (DT 20) para cada um. Quem passar escuta o riacho correndo atrás do escritório do CRAS, indicando uma rota de fuga. Caso decidam fugir por ali, não precisam fazer testes. Se tentarem enfrentar os quatis ou ir até o carro, na próxima rodada mais animais chegam. Os agentes sofrem 2d4 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT 22 evita). O Dr. Eduardo Mansour foge em direção do riacho e não é mais visto. Na rodada seguinte, agentes que ainda não escaparam pelo riacho sofrem 3d4 pontos de dano de perfuração (Reflexos DT 24 evita). Nessa hora, os quatis furam um dos pneus do SUV. A cada rodada seguinte, a DT do teste continua aumentando em +2 e o dano em um dado do mesmo tipo, até que os personagens fujam ou morram.

Por fim, vocês se embrenham na mata fechada do Parque do Prosa. É difícil avançar em meio à vegetação, então vocês se guiam pela margem do riacho, deixando os quatis para trás. Logo as águas se encontram com as de um outro riacho, e juntos formam o Córrego Prosa, que serpenteia pela reserva ambiental em direção ao Parque das Nações Indígenas. A noite cai e vocês emergem do bosque na escuridão profunda.

Se este é o primeiro local investigado pelos agentes, vá para a **PARTE 3A** (noite de quarta-feira). Se for o segundo, vá para a **PARTE 3B** (noite de quinta-feira).



PARTE 3A • PARQUE DO PROSA

CENA 1

MATA FECHADA

Após investigar o primeiro local (Hospital Carandá, Bioparque Pantanal ou CRAS), os agentes vão ao bosque do Parque das Nações Indígenas, a pé. É noite de quarta-feira.



Vocês estão no Parque das Nações Indígenas. É um parque grande, maior do que 100 campos de futebol, mais ou menos retangular. Três dos lados são margeados por avenidas amplas, de onde se vê uma lagoa cujas águas refletem as luzes da cidade. Mas vocês só sabem disso porque viram o parque mais cedo. No momento, vocês não conseguem ver a lagoa, nem as ruas, nem as luzes, pois estão no lado ermo do parque. Cercados de mata selvagem, tudo o que veem é a escuridão. Perto de vocês está o Córrego Prosa, que abastece a lagoa.

O que vocês fazem?

O objetivo aqui é levar os agentes até o local onde tem acontecido os rituais. Porém, antes disso eles precisam fazer algum teste de perícia para se localizar em meio ao bosque escuro e encontrar o caminho até o que os interessa. Pode ser usada qualquer perícia que os jogadores propuserem, desde que haja uma justificativa plausível. Aqui vão algumas possibilidades:

- ◆ **SOBREVIVÊNCIA (DT 20).** Você observa as poucas estrelas que são visíveis apesar da poluição luminosa da capital e usa isso para se orientar. Porém, encon-

tra uma clareira que não deveria existir ali na mata fechada. Quer entrar na clareira ou fugir?

- ◆ **OCULTISMO (DT 20).** Está escuro demais. Não devia ser tão escuro em um bosque dentro de uma cidade. Você percebe que a baixa visibilidade é agravada pela presença de uma névoa paranormal. Quer ir para onde a névoa é mais densa ou mais rarefeita?

- ◆ **PERCEPÇÃO (DT 20).** Campo Grande é uma cidade quente mesmo à noite, mas esse bosque está especialmente frio. Isso é indício de algo paranormal. Quer ir na direção em que a temperatura é mais baixa ou mais alta?

- ◆ **TÁTICA (DT 20).** Você percebe que os pontos mais baixos são onde corre o rio e os pontos mais elevados são as bordas do parque. Porém, há um local próximo ao rio que está estranhamente elevado. Quer ir em direção a ele ou fugir para a saída?

- ◆ **TECNOLOGIA (DT 20).** O GPS do celular está sofrendo algum tipo de interferência, o que o torna difícil de usar. O parque fica dentro da cidade, então essa interferência é anormal. Quer ir em direção ao ponto em que ela se agrava ou para onde ela se abrande?

Se os agentes falharem nos testes, ficam rodando em círculos na mata escura indefinidamente. Eles precisarão ter novas ideias e não podem utilizar a mesma perícia até conseguir um sucesso. Um agente que consiga se orientar poderá guiar os demais.

Após passarem no teste, eles podem fugir do parque, mas isso fará com que deixem de encontrar informações importantes para a investigação. O sucesso na investigação é mais provável se forem rumo à estranha clareira elevada próxima ao Córrego Prosa onde a névoa se adensa, a temperatura cai e os dispositivos sofrem interferência.

CÓRREGO MACULADO

A essa altura, é possível que os agentes já tenham investigado amostras de água do Prosa. Porém, também é possível que queiram investigar diretamente no rio antes de fazer qualquer outra coisa no Parque das Nações Indígenas. Isso será possível se tiverem uma fonte de luz. Ao investigar o córrego, encontrarão as mesmas informações que estão nas amostras de água, porém com mais facilidade.

O Prosa tem duas nascentes aqui perto, corta o Parque das Nações Indígenas ao meio, abastece a lagoa e depois segue pelo meio da cidade. Não é muito largo, nem muito profundo, e duas pontes permitem a travessia dentro do parque. Sua correnteza é suave, e pode ser escutada no silêncio da noite.

- ◆ **Ocultismo (DT 10):** Há traços claros do elemento Sangue nas águas do Prosa. Sem dúvidas aconteceu algum tipo de ritual no rio, mas já faz quase uma semana.

- ◆ **Sobrevivência (DT 10):** Em alguns pontos do córrego, as gramíneas nas margens estão mortas. Mesmo assim, há seres vivos mais resistentes habitando a água ou margem, como peixes, cobras e corujas.

CLAREIRA RITUALÍSTICA

Seguindo os sinais, vocês se embrenham ainda mais na mata fechada, até que deixam para trás o Parque das Nações Indígenas e penetram profundamente no Parque do Prosa. À medida que avançam, os sons da cidade ficam abafados, até desaparecer. Não há buzinas, nem latidos de cachorros, muito menos vozes de pessoas. Na verdade, até os sons da mata ao redor desaparecem. Nenhum grilo ou cigarra para crocitar na noite. Há apenas o som do córrego em meio a uma escuridão cada vez mais opressora, uma névoa cada vez mais densa e uma atmosfera cada vez mais enregelada. Diante de vocês surge uma clareira, que parece ser o ponto focal da anomalia.

O que vocês fazem?

Essa cena acontece no escuro, a não ser que os agentes possuam alguma fonte de luz, como uma lanterna, vela ou isqueiro. Caso contrário, eles são considerados cegos.

⌚ Urgência

Muito Baixa (6 rodadas). O celular toca.

🔍 Pontos de Interesse

Centro da clareira. ➤ Um espaço descampado em meio à mata. São mais ou menos cinco metros de diâmetro, formando um círculo perfeito.

◆ **Investigação (DT 10).** ➤ Essa clareira não é obra da natureza. Havia árvores aqui antes, mas algo fez com que definhassem de repente. Ainda há vestígios de troncos pelo chão, ressequidos e mortos, como testemunhas de um ritual. (DT 15) ➤ Sete velas foram posicionadas dentro da clareira, formando um círculo de mais ou menos dois metros de diâmetro. Estão apagadas, mas já estiveram acesas antes. (DT 20) ➤ Uma das velas está quase no fim. A vela ao lado está um pouco maior, e a próxima um pouco maior ainda, e assim sucessivamente. A última vela está como nova, nunca tendo sido acesa. É

como se o ritual já tivesse sido realizado seis vezes, a cada vez adicionando-se uma vela, e falta apenas a sétima para concluir o círculo.

◆ **Ocultismo (DT 10).** ➤ No centro da clareira há um símbolo de invocação de Sangue, grande e complexo, mas está incompleto. Falta apenas um traço para ser concluído. (DT 15) ➤ Outros símbolos menores foram gravados ao redor do principal. São símbolos de transformação. Seis no total, mas há espaço para um sétimo. (DT 20) ➤ Dá a entender que o ritual já foi realizado seis vezes, a cada vez adicionando um pequeno símbolo de transformação e alguns traços no grande sigilo de invocação. Falta apenas uma sessão do ritual para concluir o círculo.

Árvores ao redor. ➤ A clareira está cercada por árvores tortuosas do cerrado. Na escuridão, parecem esticar braços esqueléticos sobre vocês.

◆ **Investigação (DT 10).** ➤ Há carcaças de animais pregadas a algumas das árvores. Estão encharcados de água e ensanguentados. (DT 15) ➤ São seis animais no total: um quati, uma arara vermelha, um peixe pacu, uma capivara, um enorme tuiuiú e um jacaré. Os seis animais mortos são da mesma espécie dos animais enraivecidos que atacaram seres humanos. (DT 20) ➤ Pela posição dos seis ao redor da clareira, parece que falta uma sétima carcaça para completar o círculo.

◆ **Medicina (DT 20).** ➤ Os animais receberam talhos para fazer escorrer seu sangue, mas eles já estavam mortos quando isso aconteceu. A verdadeira *causa mortis* parece ser afogamento, incluindo o peixe por falta de oxigênio na água.

◆ **Ocultismo (DT 15).** ➤ O sangue dos animais emporcalha os troncos das árvores e escorre para a clareira e para o córrego mais abaixo. Está misturado com o elemento Sangue.

Córrego Prosa. ➤ A clareira fica em um ponto elevado ao lado do Prosa. É possível descer o barranco para investigar o curso d'água.

◆ **Investigação (DT 10).** ➤ O córrego fica logo abaixo da clareira. É possível que substâncias tenham escorrido lá de cima até a água. (DT 15) ➤ Há uma tina na margem do córrego. (DT 20) ➤ Você encontra um sulco na terra, revelando por onde a tina cheia de

água foi arrastada barranco acima. Há passos também, mas foram quase completamente apagados pelo rastro da tina. Tudo indica que água limpa foi retirada do Prosa, utilizada no ritual no alto da clareira, e, profanada, escorreu de volta para o córrego.

- ◆ **Ocultismo (DT 10).** ► Há traços do elemento Sangue nas águas do Prosa. (DT 15) ► A água do rio pode ter sido usada no ritual. (DT 20) ► Existem rituais que envolvem usar água para apagar fogo.

- ◆ **Sobrevivência ou Ciências (DT 15).** ► As gramíneas na margem do córrego estão mortas. É como se o córrego tivesse sido envenenado por algum tipo de resíduo, que afetou a vegetação próxima. (DT 20) ► Envenenar cursos d'água é uma maneira rápida de disseminar doenças e outros males. Que outros seres podem ter sido afetados pela contaminação?

Ao final de seis rodadas, ou quando a investigação esfriar, o celular dos detetives toca. É Lívia, a agente de inteligência da base local da Ordo Realitas.

"Oi, é a Lívia. Tenho novas informações para vocês. Só que essa linha não é segura, então preciso que venham até a base."

DESTRUINDO OS COMPONENTES DO RITUAL

Se os agentes quiserem, podem arruinar os itens rituais antes de ir embora. Para cada item destruído,

atrasarão o ritual maior em uma rodada. Porém, deverão pagar por isso com sua sanidade. É possível quebrar, roubar ou de alguma forma destruir os itens abaixo:

- ◆ **VELAS.** "Quando arranca a primeira vela, a mata inteira pega fogo instantaneamente. Você também está em chamas, e o fogo derrete sua pele. Logo em seguida, porém, as chamas desaparecem e tudo volta ao normal. Foi só uma ilusão, mas você sofre 2d6 pontos de dano mental. Depois disso, remove todas as velas."

- ◆ **TINA.** "Ao se livrar da tina, uma enchente inunda o parque. Você é derrubado pela força da água, não consegue respirar e nem se orientar. Logo em seguida, porém, a água desaparece e tudo volta ao normal. Foi só uma ilusão, mas você sofre 2d6 pontos de dano mental. Depois disso, consegue fazer o que quiser com a tina."

- ◆ **CARCAÇAS DE ANIMAIS.** "Manusear os animais que foram mortos em sacrifício é uma atividade enervante. Ao lidar com o primeiro, um enorme fantasma animal surge na floresta e avança sobre você, passando por seu corpo como uma descarga elétrica. Logo em seguida, porém, ele desaparece e tudo volta ao normal. Foi só uma ilusão, mas você sofre 2d6 pontos de dano mental. Depois disso, se livra de todos os animais."

- ◆ **SIGILOS DE TRANSFORMAÇÃO.** "Foram riscados na própria terra e são fáceis de apagar. Porém, essa ação causa uma tontura incompreensível e psicótica. Você sofre 2d6 pontos de dano mental. Depois, consegue apagar todos os sigilos de transformação."

- ◆ **SIGILO DE INVOCÇÃO INCOMPLETO.** "Você tenta deturpar o sigilo de invocação, mas ele está fortemente protegido por poderes do Outro Lado. Ao ameaçá-lo, você sofre 2d6 pontos de dano mental, mas ele continua intacto."

O personagem pode fazer um teste de Vontade (DT 20) para reduzir esses danos mentais à metade.

Anote quantos dos itens acima os agentes se lembraram de destruir. Cada tipo conta como 1. Ou seja, ao tentar

O QUE REALMENTE ACONTECEU?

Há um grande ritual de invocação de Sangue em andamento. Para concluí-lo, é preciso realizar sete rituais menores, de transformação. Para cada um deles há uma vela, um símbolo de eloquência e um animal sacrificado. A tina é usada para levar a água do córrego barranco acima, pois os animais são mortos por afogamento e o ritual de transformação termina com a água apagando o fogo das velas. Por fim, a água profana escorre de volta para o córrego e dissemina resquícios do Outro Lado, matando organismos mais sensíveis e infectando animais da mesma espécie do sacrifício. Seis rituais de transformação já foram realizados. Falta o último.

destruir uma única vela, o agente destrói todas as sete e isso conta como 1. O mínimo de pontuação é zero e o máximo é 4. Esse número será usado no confronto mais adiante: será o número de rodadas de vantagem que os investigadores terão antes do adversário final assumir sua forma mais poderosa.

CENA 3

INTERCEPTAÇÃO

Antes que os agentes entrem no carro e rumem para a sede local da Ordem, eles serão interceptados pelos guarda-costas da empresária Julieta Argento. São homens com grande poder de fogo, mas que não querem confronto. Desejam apenas levar os investigadores até a empresária.

Vocês conseguem se localizar no parque e rumar para uma das saídas. A noite vai alta e as ruas estão desertas. Vocês rumam para o SUV abandonado. Porém, quando estão quase chegando nele, um furgão preto surge em alta velocidade e freia na frente de vocês com uma derrapada. A porta se abre, e no campo de visão de vocês estão dois homens armados com rifles. Um deles diz:

"Estamos aqui para escoltá-los. Entrem."

O outro mantém a expressão séria, deixando claro que isso não é um convite amigável.

Se questionados, para evitar conflitos, os guarda-costas informam que irão levá-los até sua chefe, Julieta Argento. Um teste de Intuição (DT 10) é suficiente para o personagem saber que os homens estão falando a verdade, além de reconhecer que se trata de uma boa oportunidade para encontrar a empresária.

Se algum dos agentes se recusar a entrar no furgão, os capangas não irão forçá-lo e muito menos atirar, pois não desejam chamar atenção da polícia. Porém, fugir fará com que o agente perca a chance de conversar com Julieta Argento.

Vocês entram no furgão e descobrem que há mais homens lá dentro. São quatro dividindo com vocês os vários bancos traseiros, e mais dois nos bancos da frente. Todos vestem preto e estão armados.

O motorista dirige pela avenida. Para surpresa de vocês, ele não vai muito longe. O destino é o Hotel Caribe, que fica nas imediações. Eles entram com o furgão no porte-cochère — aquele acesso para embarque e desembarque na entrada de prédios de luxo — e ordenam que vocês desçam.

O prédio é muito alto, inteiro revestido de vidro azul e possui um elevador panorâmico. Um recepcionista uniformizado abre a porta de vidro e pede que vocês o acompanhem.

O furgão continua estacionado no porte-cochère enquanto vocês seguem o recepcionista para dentro. Ele leva vocês por uma escada em espiral até um escritório privativo no mezanino. Lá dentro estão outros dois homens de preto, esses disfarçando as pistolas que usam sob a jaqueta, e uma mulher alta e de cabelos loiros, vestindo blazer e saia lápis. Ela agradece ao recepcionista, dispensando-o.

Depois que ele fecha a porta e se vai, ela indica para vocês dois sofás e uma mesinha ao canto com café e água:

"Sentem-se e sirvam-se. Sou Julieta Argento, empresária do ramo siderúrgico, e gostaria de fazer algumas perguntas."

Esse escritório é um espaço do hotel alugado pela empresária. Possui dois ambientes: de um lado, uma grande mesa onde repousa um laptop e vários papéis, com uma cadeira de espaldar alto de frente para outras duas cadeiras menores para atendimento. A outra metade da sala é ocupada por dois sofás e a mesa de canto. Há obras de arte por todo lado, principalmente pinturas e estatuetas, mas nenhuma fotografia. Tudo é asseado e impessoal, como era de se esperar de um ambiente de hotel.

Peça aos agentes um teste de **PERCEPÇÃO (DT 20)**. Um sucesso revela:

Em meio aos papéis sobre a mesa, você vê uma correspondência bancária, um projeto de engenharia com muitas páginas e o cartão de visitas do Deputado Fernão Dutra.

Os homens de preto são guarda-costas da empresária. Ela pede aos agentes que ignorem a presença deles. Eles nada dirão, e apenas agirão se ela for ameaçada.



Julieta Argento se serve de café, senta-se em um dos sofás de pernas cruzadas e pergunta:



"Digam-me, o que fazem em Campo Grande?"

Cabe aos agentes decidirem o que contam e o que escondem de Julieta Argento. Independente das respostas, ela fará mais perguntas, sempre buscando obter o máximo de informações a respeito da investigação, mas sem revelar seus próprios interesses. Se os agentes perguntarem algo sobre Julieta, ela apenas dirá: "Sou eu quem faço as perguntas". Se perguntarem como sabe sobre a investigação, a resposta será: "Tenho meus informantes".

Perguntas que ela pode fazer:

- ☛ O que vocês estão investigando?
- ☛ Por que chegaram à cidade justo agora?
- ☛ O que faziam à noite no parque?
- ☛ Quem financia vocês?
- ☛ O que pretendem fazer em seguida?
- ☛ Explique melhor isso que você disse.

Procure deixar os agentes desconfortáveis com as perguntas. Se eles pedirem para realizar testes contra Julieta, aqui vão algumas possibilidades:

☛ **INTUIÇÃO (TREINADO, DT 20).** Julieta é uma profissional de alta performance, extremamente sistemática e ambiciosa. Parece alguém que faria qualquer coisa para alcançar seus objetivos.

☛ **ARTES, DIPLOMACIA OU ENGANAÇÃO (DT 20).** Julieta fica impressionada com você e para de fazer perguntas.

Se os agentes não passarem em algum teste, Julieta continuará fazendo perguntas até sentir que descobriu bastante (se os personagens mentirem, ela vai dizer "aham" e mudar de pergunta). Quando os agentes se cansarem, ela se dá por satisfeita.





Julietta se cala, satisfeita ou cansada. Ela levanta, deposita a xícara vazia de volta na mesa de canto e diz:



"Este hotel tem 32 andares, e estou hospedada na cobertura. E sabe o que vejo lá de cima? Vejo a capital de um estado atrasado. O Mato Grosso do Sul poderia ser muito mais do que é. Acontece que não há ganho sem sacrifício. E nem todo mundo entende isso. Alguns farão de tudo para conter a chegada daquilo que altera sua realidade. São incapazes de entender o outro lado. Se fiz todas essas perguntas a vocês, é porque preciso me precaver de possíveis empecilhos. Mas vejo que não têm capacidade para me atrapalhar. Estão dispensados. Já é tarde da noite e preciso dormir, porque amanhã farei história."



A porta se abre e o recepcionista Valdemar surge, acompanhado por quatro dos capangas que estavam no furgão. Eles guiam vocês para fora do hotel e para dentro do veículo, dirigem de volta para onde está estacionada a SUV e abandonam vocês no meio da noite.

Se o grupo atacar Julieta, os seguranças dela irão reagir. Dois são guarda-costas bem treinados, enquanto os demais são capangas. Se os capangas do furgão não estiverem na sala ainda, eles chegam em uma rodada.

☠ **GUARDA-COSTAS (PESSOA) x2.** P. 110.

☠ **CAPANGA (PESSOA) x6.** OPRPG, p. 284.

Deixe bem claro que não é uma boa ideia iniciar este combate. Para evitá-lo, basta não atacarem primeiro. Mesmo que comecem a lutar, podem fugir e não serão seguidos, mas um deles receberá um último ataque extra de um dos guarda-costas.

CENA 4

DE VOLTA À BASE

Quando os investigadores retornam à base, Lívia Takeda os recebe com olheiras e uma caneca de café.



"Finalmente chegaram! Tenho uma notícia desagradável. Parece que essa história de uma espécie de animal enlouquecer a cada quinta-feira chegou aos ouvidos de um ecologista famoso, o Ramiro Miranda. Ele conclamou uma manifestação amanhã, saindo da prefeitura e indo até a câmara dos deputados, o que significa que vai passar perto de todos os pontos de interesse da investigação."

Uma manifestação com tanta gente pode acabar destruindo pistas ou sendo atacada pelos animais agressivos que ainda estão soltos nas imediações. Caso os agentes não cheguem a essa conclusão sozinhos, você pode contar a eles após um teste de Investigação (DT 15).

Lívia continua a falar.



"Vocês vão ter que convencê-lo a fazer um desvio de rota. Durmam agora e recuperem as energias. A manifestação é pela manhã, e vocês podem encontrá-lo lá. Se alguém aí quiser, na geladeira tem sobá e sopa paraguaia, dá para esquentar no microondas. O tereré está no armário de cima."

A base local da Ordo Realitas possui refeitório, dormitórios, arsenal, biblioteca e um quintal. Considere esta como sendo uma cena de interlúdio, em que os personagens podem realizar duas ações (OPRPG, p. 92). Uma das ações possíveis durante o interlúdio é experimentar um dos itens da culinária local oferecidos por Lívia:

☠ **SOBÁ.** Trazido ao Brasil na década de 50, é um prato de origem japonesa, mas que foi adaptado para os ingredientes locais. Feito de macarrão, ovo, carne de porco e cebolinha, com um molho de carne delicioso. Em 2006 se tornou patrimônio histórico e cultural de Campo Grande. Tem os mesmos efeitos de um prato nutritivo e fornece +5 PV temporários que duram até serem perdidos.



Sobá



Sopa paraguaia



Tereré

♣ **SOPA PARAGUAIA.** Apesar do nome, não é uma sopa. É um bolo salgado de milho, com recheio de queijo, cebola e ovo. Teve origem nos povos guarani que vivem no Paraguai, e chegou ao Brasil por meio do intercâmbio cultural que acontece na fronteira que fica a 400 km de Campo Grande. Tem os mesmos efeitos de um prato rápido e fornece +5 SAN temporários que duram até serem perdidos. Se estiver usando a regra Jogando sem Sanidade (*SaH*, p. 104), em vez disso o prato fornece RD mental 2 até o fim da missão.

♣ **TERERÉ.** Parecido com chimarrão, mas aqui a erva-mate é servida com água gelada, dentro de uma guampa feita de chifre de boi. Usa-se uma bomba: uma espécie de canudo de metal com peneira na base para evitar que a erva suba à boca. Uma única guampa atende a uma roda inteira de amigos. É amargo e tem alta dosagem de cafeína. Tem os mesmos efeitos de um prato energético e fornece +2 PE temporários que duram até serem gastos.

Além das refeições, os personagens podem levar consigo uma quantidade de itens adicionais conforme sua patente e capacidade de carga (*OPRPG*, pp. 51-53). Lívia alerta quanto à importância de carregarem o máximo de cicatrizantes que puderem, por causa dos ataques de animais.

CENA 5

A MANIFESTAÇÃO

Nesta cena, os agentes conhecerão um personagem vital para a história: Ramiro Miranda. Ele deverá ser apresentado como uma pessoa de origem humilde, mas que venceu pelo esforço e pela paixão pela natureza. É um personagem respeitoso e ponderado, com potencial para se tornar amigo dos investigadores.



Vocês acordam cedo na quinta-feira e rumam para a manifestação. Centenas de pessoas tomam uma das principais avenidas da cidade, carregando faixas onde se lê: "Respeite a natureza!", "O meio-ambiente pede socorro!" e outras mensagens ecológicas. À frente vai uma mulher usando um megafone:



"A natureza não aguenta mais! Nossos rios estão poluídos! Nossa terra está envenenada! Os animais, sem outra alternativa, atacam as pessoas em busca de sobrevivência! Queremos um basta!"



Ao lado da mulher vai Ramiro Miranda, que vocês logo identificam pela descrição de Lívia e pela forma respeitosa, ou até reverente, com que ele é tratado por todos os outros. Ele tem pele avermelhada e cabelo escuro, liso e curto. Veste calça jeans e camiseta sobreposta por uma camisa. Pessoas chegam perto dele para apertar a mão ou dar tapinhas nas costas, e ele atende todo mundo olhando nos olhos das pessoas.

Os agentes precisam bolar alguma justificativa para conversar com Ramiro e convencê-lo a desviar o trajeto. Ramiro responderá de forma cordial, mas exigirá mais explicações. Faça os jogadores se esforçarem para desenvolver a justificativa. Depois que se explicarem, peça um teste de acordo com o que eles tiverem dito. Apesar de exigente, convencer Ramiro é um teste fácil. Aqui vão algumas possibilidades:

◆ **DIPLOMACIA (DT 20).** "Em vez de ir até a Câmara dos Deputados, seria interessante ir para a Câmara dos Vereadores, que fica em outro ponto da cidade". Se passar, Ramiro responde: "Para proteger o Pan-

tanal, eu precisava ir até a Câmara dos Deputados, que aprova as leis estaduais! Mas acho que você tem razão, nosso problema mais urgente estão sendo os ataques de animais aqui em Campo Grande, então o melhor local para exigir mudanças será na Câmara dos Vereadores. Vou para lá agora.”

◆ **ENGANAÇÃO (DT 20).** “Somos da polícia de trânsito e precisamos que você dê a volta por outro bairro”. Se passar, Ramiro responde: “Protestos só chamam a atenção se atrapalharem o trânsito! Mas entendo a sua preocupação... vamos dar a volta.”

◆ **PROFISSÃO (DT 20).** “Também sou ativista ambiental e recomendo que o protesto vá para outro lugar”. Se passar, Ramiro responde: “É muito bom receber o seu apoio! Apenas unidos conquistaremos mudanças significativas! Faremos do seu jeito hoje.”

Também é possível que os agentes tentem resolver a situação sem falar com Ramiro. Nesse caso, faça com que Ramiro tome a iniciativa de ir conversar com eles. Aqui algumas possibilidades:

◆ **ADESTRAMENTO (DT 20).** O personagem impele um bando de cachorros de rua a atacarem os manifestantes e assim desbaratar a manifestação. Depois disso, Ramiro encontra os personagens por acaso. Está assustado e frustrado: “Cachorros de rua não deveriam ser agressivos! Nem capivaras! Nem araras! Os animais estão sofrendo e é tudo culpa dos impactos ambientais! Já estou há anos exigindo políticas públicas, mas sinto que meu trabalho está apenas começando.”

◆ **INTIMIDAÇÃO (DT 20).** O personagem incita uma briga para forçar intervenção da polícia e pôr um fim à manifestação. Depois disso, Ramiro encontra os agentes por acaso. Uma linha de sangue lhe escorre da testa, e ele está muito frustrado: “Por que toda essa violência? Era para ser um protesto pacífico! Era para ser apenas um diálogo! Pelo visto, vou ter que ir dialogar com os deputados sozinho.”

No fim da cena, o protesto termina ou muda de rota, preservando as evidências nos locais ainda não investigados.

Se os agentes falharem: no próximo local a ser visitado, os jogadores devem rolar 1d6 a cada teste que fizerem em uma cena de investigação. Se o resultado for 1, 2 ou 3, a DT do teste aumenta em +5, pois as pistas foram comprometidas pela passagem da manifestação.

Resolvida a cena da manifestação, os agentes deverão escolher um segundo local para investigar da lista original. Vá para a respectiva cena:

♣ Hospital Carandá: **PARTE 2A.**

♣ Bioparque Pantanal: **PARTE 2B.**

♣ CRAS: **PARTE 2C.**

Caso tentem voltar à clareira ritualística, leia a seguir:

Vocês retornam para o Parque das Nações Indígenas pelo mesmo local por onde entraram ontem. Várias pessoas praticam caminhada na calçada que contorna a lagoa. Sabendo que a clareira ritualística fica próxima ao Prosa, vocês seguem o córrego correnteza acima. Invadem o Parque do Prosa e continuam a busca. Contudo, não há sinal de névoa, nem baixas temperaturas, muito menos escuridão. Perdem um longo tempo vasculhando o córrego, formado pelo encontro de dois riachos, mas não encontram a clareira ritualística. É um lugar misterioso, que parece apenas surgir à noite.

Ficar aqui é perder tempo (que poderia ser usado para descobrir novas pistas).

Este é o fim da **PARTE 3A.**

Os agentes evoluem para **NEX 10%.**

SOBRE RAMIRO MIRANDA

Orgulho da comunidade onde nasceu, desde criança demonstrou interesse em proteger a natureza e, quando adulto, transformou a paixão em profissão. Graduou-se em Ciências Biológicas, com mestrado em Ecologia e Conservação. É cordial, mas eloquente quando precisa lutar por políticas que protejam o ecossistema. Faria tudo para proteger o que acredita, inclusive aceitar ajuda de ativistas que praticavam rituais de Sangue – farsantes enviados por Giordano Argento para enganá-lo e induzi-lo ao pior.





PARTE 3B • O RITUAL

CENA 1

NOITE DE QUINTA-FEIRA

Após investigar o segundo local (Hospital Carandá, Bioparque Pantanal ou CRAS), os agentes se verão mais uma vez no bosque do Parque das Nações Indígenas, a pé. É noite de quinta-feira.



Vocês estão mais uma vez no lado ermo do Parque das Nações Indígenas, cercados de mata selvagem e na escuridão. O silêncio é profundo, com exceção do som da correnteza do córrego.

De repente, a temperatura começa a cair e névoa agourenta se ergue das águas do Prosa. É noite de quinta-feira, e um ritual está prestes a acontecer.

O que vocês fazem?

Se os agentes não tiverem encontrado a clareira ritualística na noite anterior, peça um teste para que a encontrem agora (qualquer perícia que consigam justificar, DT 10) e vá para **1. CLAREIRA RITUALÍSTICA**. Caso já tenham estado lá, podem reencontrá-la sem teste, vá para **2. RETORNO À CLAREIRA RITUALÍSTICA**. Se preferirem ir para outro lugar, vá para **3. SAÍDA DO PARQUE**.

1. CLAREIRA RITUALÍSTICA



Perseguindo os sinais de ritual, vocês se embrenham ainda mais na mata fechada, até que deixam para trás o Parque das Nações Indígenas e penetram o Parque do Prosa. À medida que avançam, a névoa se torna mais densa e a atmosfera, mais opressora. Por fim, encontram uma clareira ao lado do córrego. Nela, há sete velas acesas, dispostas em círculo. Para cada vela, há um sigilo de transformação traçado próximo de uma tortuosa árvore do cerrado. Pregado em cada uma das sete árvores que circundam a clareira há o cadáver de um animal: um quati, uma arara vermelha, um peixe pacu, uma capivara, um tuiuiú, um jacaré e uma onça. No centro de tudo, há



um grande sigilo de invocação. Ele emite um tênue brilho vermelho e gorgoleja o elemento Sangue para a nossa Realidade como se fosse uma ferida aberta no solo. O Sangue escorre para o leito do rio e goteja na água límpida, emporcalhando-a. É então levado embora pela correnteza, tingindo o rio inteiro de vermelho e espalhando a contaminação pelas margens ao redor.

Permita que os agentes reajam às informações, se quiserem, conversem entre si e pensem em possibilidades. Então, prossiga para **RUMO AO HOTEL**.

2. RETORNO À CLAREIRA RITUALÍSTICA



Sem muita dificuldade, vocês encontram a mesma clareira da noite anterior, mas agora todas as sete velas estão acesas. Elas estão dispostas em círculo, cada qual iluminando um sigilo de transformação traçado aos pés de uma tortuosa árvore do cerrado. Pregado em cada uma das sete árvores há o cadáver de um animal: um quati, uma arara vermelha, um peixe pacu, uma capivara, um tuiuiú, um jacaré... e uma onça, que não estava aí ontem.

Se os agentes destruíram as peças do ritual, informe que tudo foi refeito, mas que o trabalho extra com certeza atrasou a ação do ocultista.



O ocultista não está mais aqui, e o grande sigilo de invocação no centro de tudo está concluído. Ele emite um tênue brilho vermelho e gorgoleja o elemento Sangue para a nossa Realidade como se fosse uma ferida aberta no solo. O Sangue escorre, malcheiroso, para o leito do rio e goteja na água límpida, emporcalhando-a. É então levado embora pela correnteza, tingindo o rio inteiro de vermelho e espalhando a contaminação pelas margens ao redor.

Permita que os agentes reajam às informações, conversem entre si e pensem em possibilidades. Então, prossiga para **RUMO AO HOTEL**.

3. SAÍDA DO PARQUE



Vocês correm como codorninhas para a saída do parque, fugindo das pistas óbvias e ignorando a autora da missão, para angústia do mestre.

Quando estão perto da saída, o celular toca. É Livia Takeda informando que há algo de errado acontecendo no Hotel Caribe!

Então, prossiga para **RUMO AO HOTEL**.

RUMO AO HOTEL



Vocês estão pensando no que devem fazer, quando um redemoinho se forma no céu das proximidades, e dele surge uma nuvem vermelha que reflete as luzes da cidade. Vocês correm para algum ponto no Parque das Nações Indígenas de onde consigam visualizar melhor o que está acontecendo, e descobrem que a nuvem agourenta se formou exatamente acima do Hotel Caribe. De repente, um trovão retumba pela cidade e começa a cair uma chuva de sangue apenas no hotel.

Vocês sabem que devem ir até lá, mas estão do outro lado do parque. Há duas opções: **1. CORRER PELO GRAMADO** e dar toda a volta na lagoa; **2. ENTRAR NO CÓRREGO** e atravessar a lagoa a nado, em linha reta. O que vocês fazem?

Os agentes podem ir todos pelo mesmo caminho ou podem se separar. Caso optem por se separar, resolva cada grupo individualmente.

1. CORRER PELO GRAMADO



Vocês correm. Mas o parque é gigantesco e nesse percurso tudo pode acontecer. Vocês logo percebem que o gramado está molhado, pois sentem seus pés afundando na lama. Porém, o líquido não é água. O cheiro nauseabundo é inconfundível: é a contaminação de Sangue que chega pelas margens da lagoa e se alastra pela relva.

De repente, algo começa a acontecer. Nas laterais do parque, o terreno é bem mais elevado do que



próximo à lagoa. E é lá no alto que o chão começa a se mover. Parece que o solo está se revolvendo sobre si mesmo, deslizando na direção de vocês. Quando está muito perto, vocês finalmente entendem que na verdade é uma quantidade imensurável de quatis!

Eles correm uns por cima dos outros, indo na direção da lagoa. E não são quatis comuns: eles foram alterados pelo Outro Lado. Estão maiores, muito mais musculosos, faltando pelos em várias partes do corpo, e com garras enormes e afiadas.

O mar de quatis sangrentos varre o gramado onde vocês estão, mordendo e atropelando tudo pela frente.

Façam um teste de Reflexos.

Os agentes são atropelados pelo afluxo de quatis sangrentos (1d6 pontos de dano de Sangue e fica caído, Ref DT 20 reduz à metade e evita queda). Personagens que passam no teste se agarram a uma das poucas árvores próximas. Para cada 5 pontos acima da DT no teste de Reflexos, o agente consegue arrastar outro personagem junto (até dois), garantindo que os aliados também passem no teste.



Os quatis passam por vocês e se atiram para dentro da lagoa contaminada, desaparecendo de vista. Antes que vocês consigam se recompor, são surpreendidos por mais uma criatura.

Os pelos grossos deveriam ser marrons, mas estão vermelho-sangue. Os olhos parecem estar pegando fogo, lançando fumaça e um brilho vermelho pulsante e asqueroso. Os dentes de roedor já deveriam ser grandes, mas estão simplesmente colossais, não cabem dentro da boca. Vocês estão diante de uma capivara alterada pelo Outro Lado. Várias, na verdade. Esses animais, conhecidos por serem contemplativos, agora avançam sobre vocês com uma sana descontrolada.

A quantidade de capivaras sangrentas é igual à quantidade de agentes. Agentes derrubados pelos quatis iniciam o combate caídos.

Os agentes podem lutar até o fim do combate ou podem fugir correndo, pois humanos são mais rápidos do que capivaras (veja corrida em *OPRPG*, p. 42). Caso os agentes não pensem nessa possibilidade, peça um teste de Sobrevivência (DT 15) para deduzir.

🦋 **CAPIVARA SANGRENTA (ANIMAL) x4.** P. 110.

Ao fim do combate (ou se fugirem ficando a mais de 20 quadrados de distância das capivaras), os agentes terminam de atravessar o parque. Caso parte do grupo tenha optado por ir nadando, vá para **2. ENTRAR NO CÓRREGO**. Caso contrário, siga para a **CENA 2**.

2. ENTRAR NO CÓRREGO



Parece uma ideia horrível entrar num córrego contaminado pelo Outro Lado. E é. Logo que entram, a água bate na cintura e vocês percebem que ela está quente. Vocês seguem adiante, a favor da correnteza, e o córrego deságua na lagoa, que é mais profunda. O vermelho está por todo lado e o cheiro é insuportável, mas vocês mantêm a cabeça para fora da água.

Porém, quando estão no centro da lagoa, um turbilhão brota mais à frente e se propaga em alta velocidade pela superfície na direção de vocês. Quando os atinge, vocês entendem: na verdade, é um cardume de pacus gigantesco, avançando rio acima com voracidade, saltando para fora d'água e arrastando ondas de água contaminada.

Eles passam por vocês arranhando-os com as barbatanas pontiagudas e os cobrindo de Sangue dos pés à cabeça.

Façam um teste de Vontade e outro de Fortitude.

Os agentes são lavados pela onda de Sangue e ocorrem dois efeitos:

- ❖ Sofrem 1d6 pontos de dano mental e vomitam, ficando debilitados até saírem da lagoa. Vontade (DT 15) reduz o dano à metade e evita a condição.
- ❖ Contraem a doença Sangue Quente (OPRPG, p. 291). Fortitude (DT 15) evita.



Os pacus passam por vocês e seguem rumo à cabeceira do rio, seu avanço espalhando ainda mais a contaminação pelas margens. Vocês seguem adiante, nadando rumo ao Hotel Caribe com o máximo de suas capacidades, agora que já estão ensofados mesmo.

No entanto, algo passa diante de vocês, cruzando seu caminho de fora a fora. Uma estrutura grande e serrilhada: as costas de um jacaré que nada sob as águas. Ele então mergulha, com um movimento



de caçador, e vocês sabem que precisam concluir a travessia da lagoa com urgência.

O grupo precisará cruzar o território do animal violento o mais rápido que puder.



ATRAVESSAR LAGOA VD 20

⊕ Objetivo

Atravessar a lagoa evitando o jacaré.

✂ Efeito

No início de cada rodada, o jacaré atacará um agente que falhar no teste para nadar ou rebocar, escolhido aleatoriamente, causando 1d6 pontos de dano de corte. Agentes que falharem por 5 ou mais irão afundar (OPRPG, p. 42).

► Ações dos Personagens

No seu turno, cada personagem pode realizar uma das seguintes ações:

- ❖ **Nadar (Atletismo DT 20)**. O personagem nada rumo à margem mais próxima, que é em direção ao Hotel Caribe.
- ❖ **Rebocar (Atletismo DT 25)**. O personagem agarra um companheiro com no máximo um sucesso de diferença e o empurra para frente. Conta como sucesso no teste de Nadar para o personagem rebocado.
- ❖ **Orientar (Sobrevivência ou Tática DT 20)**. O personagem observa a situação e instrui a si mesmo ou a um aliado. Concede +5 de bônus para o personagem que receber a orientação no próximo teste de nadar ou rebocar que fizer no perigo.
- ❖ **Servir de isca (Enganação ou Intimidação DT 10)**. O personagem não avança e se debate na água para chamar atenção do jacaré. Isso o torna alvo do próximo ataque.

Personagens que tenham conseguido escapar podem esperar pelos demais, sem a necessidade de mais testes. Porém, caso desejem, podem continuar fazendo testes de Orientar para contribuir com a fuga dos amigos.

Quando todos tiverem escapado (ou morrido), os agentes concluem a travessia da lagoa e o jacaré não irá segui-los. Vá para a **CENA 2**.

CENA 2

HOTEL CARIBE



Vocês chegam à lateral do Parque das Nações Indígenas que é virada para a Via Parque. Esse lado é cercado e sem portão, mas vocês conseguem pular as grades sem grande dificuldade. Sobre suas cabeças, a nuvem vermelha troveja. Três quadras adiante fica a enorme torre envidraçada do Hotel Caribe. Outrora azul, o vidro está tingido de vermelho pela chuva de sangue que poupa os prédios próximos e atinge apenas o hotel.

No caminho até lá, vocês veem caos e devastação. Gritos desesperados emergem da boca das pessoas que correm por suas vidas, perseguidas por toda sorte de animais silvestres. Não apenas as espécies que vocês viram no ritual, mas também tucanos, seriemas, bugios, sucurs e tamanduás. De onde tantos animais vieram vocês não sabem dizer: talvez dos parques e bosques da cidade, talvez de regiões mais distantes na zona rural. Mas o que vocês sabem é que é impossível salvar as vítimas uma a uma: vocês precisam atacar a fonte do distúrbio selvagem.

Chegando ao hotel, vocês encontram o prédio vazio. Os funcionários fugiram ou se esconderam. A recepção está desguarnecida. O elevador panorâmico espera no térreo. Dentro dele, um pequeno curto-circuito lança flashes de luz, mas não parece atrapalhar o funcionamento. Vocês sabem que Julieta Argento está hospedada no último andar.

O prédio tem 27 andares, e a melhor forma de chegar ao topo é usando o elevador. Se os agentes não quiserem, podem usar as escadas ou escalar pelo lado de fora.

Se escolher usar as escadas, o agente precisa fazer um teste estendido de Atletismo ou Fortitude (DT 15, 5 sucessos). Se tiver uma falha total, o personagem fica fatigado até o fim da cena.

Se escolher escalar, são 130 metros de fachada envidraçada escorregadia. Tal feito requer kit de perícia para a escalada ou equivalente, do contrário, o agente sofre -5 de penalidade. Além disso, o agente precisa fazer um teste estendido de Atletismo (DT 25, 5 sucessos). Se tiver uma falha total, o personagem sofre uma queda de 40d6 pontos de dano de impacto. Ele pode fazer um teste de Reflexos DT 20 para tentar se segurar e diminuir o dano de queda em 1d6 + 1d6 para cada ponto acima da DT. Se sobreviver, pode recomendar a escalada.

A qualquer momento antes de um novo teste, o agente pode desistir e descer em segurança até o chão. Então, poderá pegar o elevador apenas se ele ainda estiver no térreo. Se o elevador já estiver em outro andar, o agente precisará usar as escadas.

Os personagens podem se separar. Nesse caso, resolva todos ao mesmo tempo, em rodadas de subida.

ELEVADOR PANORÂMICO

A subida do elevador foi dividida em cinco trechos de narração, para coincidir com os cinco testes de Atletismo feitos por personagens que estejam subindo de outra forma. Leia um por vez.

TRECHO 1



O elevador é amplo e uma das laterais é feita de vidro de cima a baixo. Vocês entram e apertam o botão do último andar. O elevador começa a subir e vocês veem as ruas da cidade ficando distantes.

TRECHO 2



De repente, um trovão ensurdecedor faz o elevador balançar com violência, e a parede de vidro se estilhaça. A chuva rubra começa a pingar para dentro, mas o pior está por vir: surge uma revoada de araras, e a cor vermelha das penas se mistura ao Sangue que escorre de suas asas. Elas se debatem sobre vocês, os bichos recurvos buscando algo que possam devorar.

Algun de vocês tem algo que elas possam comer?

Se algum agente colheu ingá na **PARTE 1**, se lembrará de que pode arremessar para longe, distraindo as araras por um momento breve, mas suficiente. Elas não responderão a outros alimentos. Se não houver ingá, comerão carne humana: cada agente sofre 1d6 pontos de dano de corte.

TRECHO 3



O elevador continua subindo. O tempo todo, vocês pensam que já está alto o suficiente, que está prestes a parar. Porém, nunca para. O prédio é muito, muito alto, e a subida infundável confunde seus sentidos.

Peça para cada agente fazer um teste de Fortitude (DT 20). Aqueles que não passarem ficam desprevenidos até o elevador chegar ao último andar.

TRECHO 4

Vocês continuam a subida vertiginosa sob chuva e trovões, quando escutam um barulho repetitivo e estranho. De repente, uma ave gigantesca colide contra o elevador, fazendo-o balançar. É um tuiuiú. Ele usa as garras afiadas para se agarrar à lateral da parede de vidro destruída, olha nos olhos de vocês, abre o bico descomunal e emite um ruído de unhas arranhando um quadro negro. Então, ataca vocês. Ele mira no olho. Quer arrancar um dos olhos e devorar.

O tuiuiú ataca (teste 2D+5) o agente desprevenido menos ameaçador (ou apenas o menos ameaçador, se ninguém estiver desprevenido). Se acertar, causa 1d6+5 pontos de dano de perfuração e o personagem fica com um dos olhos gravemente feridos (fica ofuscado e vulnerável até o fim da missão).

É possível espantar o tuiuiú atacando-o (Luta ou Pontaria DT 20) ou intimidando-o (Adestramento ou Intimidar DT 20). A ave segue atacando o mesmo agente, uma vez por rodada, até ser espantada.

Se o agente ficar morrendo devido aos ataques do tuiuiú, tem seus olhos mastigados pela ave e fica sangrando e cego.

TRECHO 5

Vocês sentem um embrulho no estômago quando o elevador enfim para e a porta se abre.

Tuiuiú corrompido de Sangue

CENA 3

COBERTURA

Tanto o elevador quanto as escadarias abrem para o mesmo hall escuro, onde há uma janela por onde estarão os personagens que porventura consigam escalar o prédio por fora.

Assim que vocês dão os primeiros passos para o hall do último andar, escutam um estampido na rua. Foi o transformador estourando. Com isso, todas as luzes do prédio se apagam. Os prédios vizinhos também estão escuros. Apenas os bairros distantes seguem acesos. Sua iluminação rebate na estranha nuvem sobre o hotel e entra pela janela, preenchendo a atmosfera com uma luz vermelha e difusa. É nessa atmosfera onírica que vocês veem a porta dupla que leva para a suíte presidencial, e ela está entreaberta.

Se os agentes quiserem escutar atrás da porta ou tomar qualquer outra atitude para descobrir o que há dentro da suíte presidencial, peça um teste:

- ◆ **FURTIVIDADE (DT 15).** Você se esgueira através da porta entreaberta sem fazer barulho. Assim, consegue um tempo extra para observar os arredores antes que algo aconteça.
- ◆ **INVESTIGAÇÃO (DT 15).** É evidente para você que a nuvem vermelha foi criada por algo ou alguém que está dentro do quarto.
- ◆ **OCULTISMO (DT 15).** A membrana está fina aqui. Você identifica traços de Sangue, e de rituais de invocação e transformação.
- ◆ **PERCEPÇÃO (DT 15).** Você escuta pela porta. Lá dentro, alguma coisa emite um som grave de triturador.
- ◆ **SOBREVIVÊNCIA (DT 15).** Você percebe que o carpete no hall de entrada está arranhado em alguns pontos.
- ◆ **TÁTICA (DT 15).** Considerando os móveis que costuma haver dentro de quartos de hotel, você prevê o melhor posicionamento.

O agente que tomar qualquer atitude acima (ou outras que consiga justificar), receberá um bônus de +5 no próximo teste de iniciativa. Não é possível acumular bônus realizando várias ações.



Vocês empurram levemente a porta e entram no quarto. Sob a luz vermelha e o som de trovões, veem-se em uma suíte gigantesca com sala de estar, sala de jantar e quarto, tudo com a mais elegante decoração, com estofados brancos, quadros nas paredes e abajures sobre as mesinhas. As cortinas estão abertas, revelando uma parede inteira feita de vidro que proporciona uma das melhores vistas da cidade. O vidro está quebrado e uma rajada de ar invade a suíte presidencial.

Delineadas contra a enorme janela, estão duas figuras humanas. De início, vocês veem apenas suas silhuetas negras contrastando com a luz vermelha ao fundo. Em seguida, seus olhos se acostumam e conseguem reconhecê-los. De um lado, está Julieta Argento. Ela perdeu muito da altivez de outrora. Está encurvada, com o cabelo e as roupas chicoteando com o vento, a mão pressionada contra o peito. Do outro lado, está Ramiro Miranda. A postura dele é o oposto da dela: está de pé, com o peito estufado.

Julieta grita:



"Você os matou!"



Mas Ramiro retruca:



"Eu? Foi você!"



Então vocês percebem vários cadáveres pelo chão. Dois deles se destacam: são dois homens, por volta de 60 anos, vestidos de terno e gravata. Um deles ainda segura uma pasta de documentos, e os papéis estão escapando um a um, levados pelo vento.

Cada agente deve fazer um teste de Percepção (DT 15). Aqueles que passarem no teste recebem as informações na seguinte ordem:

❖ **AGENTE 1:** o homem de maleta está com a cabeça inteira enfaixada. Com esse acerto, você percebe que, na verdade, o ferimento dele não é na cabeça: é em um dos olhos. E é um ferimento muito horrível. O olho dele foi arrancado da órbita.

Se o agente não descobrir sozinho, peça um teste de Investigação (DT 15) para reconhecer o homem como Fernando Mansur, o bancário atacado por um tuiuiú.

❖ **AGENTE 2:** você pega no ar um dos papéis que está escapando da pasta do bancário. São documentos de aprovação de uma linha de crédito para desenvolvimento regional. Já estão assinados.

Se o agente não deduzir sozinho, peça um teste de Atualidades ou Investigação (DT 15) para compreender que um empreendimento da magnitude de uma siderúrgica costuma utilizar linhas de crédito para bancar sua implementação. No Mato Grosso do Sul, há um fundo atrelado ao governo federal chamado FCO – Fundo Constitucional de Financiamento do Centro-Oeste, cujo propósito é trazer desenvolvimento à região. Julieta conseguiu aprovação de crédito para a siderúrgica.

❖ **AGENTE 3:** o outro homem usa um pin na lapela do terno, com o símbolo de um partido de centro. O celular está caído ao lado dele, aberto em sua lista de contatos.

Se o agente não desconfiar, peça um teste de Atualidades ou Investigação (DT 15) para reconhecer o homem como o Deputado Fernão Dutra, um político muito influente especialmente no que diz respeito à aprovação de leis na câmara. Ele provavelmente estava telefonando para outros deputados a fim de definir o resultado de uma votação.

❖ **AGENTE 4:** as roupas dos dois homens estão em franjados, os trapos misturados a sangue e vísceras. Ambos foram atacados por algum tipo de arma que causa cortes longos e paralelos.

Se o agente não desconfiar, peça um teste de Adesamento ou Sobrevivência (DT 20) para deduzir que os ferimentos foram causados por garras de onça.

❖ **AGENTE 5:** os demais corpos são dos guarda-costas de Julieta Argento.

❖ Se 6 ou mais agentes passarem, eles percebem os mesmos elementos já listados acima.

Se quiserem, os agentes podem partir para o combate. Com isso, Ramiro (veja **AGENTES NÃO DEFENDEM JULIETA** a seguir) e Julieta (que é uma civil indefesa) estão surpreendidos na primeira rodada de combate, mas os personagens correm o risco de atacar o NPC errado.

Se ficarem parados, leia ou parafraseie:



Ramiro e Julieta percebem que vocês estão aqui. O que vocês fazem?

SUÍTE PRESIDENCIAL

Antes do combate final, os agentes têm a chance de descobrir (ou confirmar) quem é o responsável pelos ataques e quais os planos e motivações tanto de Ramiro Miranda quanto de Julieta Argento.

O responsável pelos ataques é Ramiro, ecologista originalmente bem-intencionado, mas que, ao se ver incapaz de fazer frente à poderosa Julieta Argento, tentou usar os poderes do Outro Lado como arma e acabou sendo corrompido.

Alguns jogadores podem já ter desconfiado de Ramiro, enquanto outros irão se surpreender ao descobrir que, apesar de ser uma pessoa desagradável, Julieta não é a culpada dos ataques. Pelo contrário, ela é a vítima: todos os ataques foram direcionados a pessoas próximas a ela.

PLANOS E MOTIVAÇÕES

JULIETA ARGENTO. Atualmente, o Mato Grosso do Sul extrai minério de ferro e o transforma em ferro-gusa. Porém, não há siderúrgica no estado capaz de transformar o gusa em aço, o que leva a matéria-prima a ser levada para outros locais. Percebendo a oportunidade de negócio, Julieta Argento decidiu construir tal siderúrgica. O objetivo é o lucro, mas ela defende seu ponto de vista argumentando que trará progresso ao estado, com geração de empregos e pagamento de impostos. Para viabilizar o empreendimento, precisava de um plano de negócio estruturado com parecer técnico, da aprovação de crédito em um fundo de investimento e da mudança em uma lei ambiental que está para votação na câmara dos deputados. E ela estava em vias de conseguir tudo isso.

Julieta
Argento

RAMIRO MIRANDA. Tem o meio ambiente como grande propósito de sua vida e faria tudo, mas tudo mesmo, para protegê-lo. Diante do possível impacto ambiental causado pela siderúrgica, ele se manifestou nos jornais, organizou passeatas e buscou articulação política, mas seus esforços foram inúteis diante do poder de barganha de Julieta Argento. Já havia visto manifestações do Outro Lado antes e, sem possibilidade de vitória, decidiu usar o paranormal como arma. Porém, acabou perdendo controle sobre sua arma e sobre seus próprios sentimentos. O desgosto que sentia pela empresária, influenciado pelo Outro Lado, tornou-se ódio. Agora, não medirá esforços para destruí-la.

LISTA DE ATAQUES E VÍTIMAS

- ✦ **ATAQUE 1: QUATIS** | O engenheiro industrial Marcílio Rodrigues foi o responsável técnico do projeto de implantação da siderúrgica.
- ✦ **ATAQUE 2: ARARAS** | Adriana Silva estava trabalhando como motorista de Julieta Argento, levando-a em vários compromissos. Após o ataque, a empresária reservou todos os quartos do Hotel Caribe e lá recebe visitas, evitando sair do hotel.
- ✦ **ATAQUE 3: PACUS** | Não conseguiram atacar ninguém, mas pularam para fora da lagoa, seguindo na direção do Hotel Caribe.
- ✦ **ATAQUE 4: CAPIVARAS** | Josué Ferreira da Cunha era recepcionista do hotel, e estava trabalhando como garoto de recados da empresária.
- ✦ **ATAQUE 5: TUIUIÚS** | Fernando Mansur era diretor regional em um banco, responsável por dar a palavra final em pedidos de empréstimo no valor máximo do FCO (20 milhões), que era o caso da siderúrgica.
- ✦ **ATAQUE 6: JACARÉS** | Valentina Dutra era filha do Deputado Fernão Dutra, com quem Julieta estava fazendo articulações políticas a fim de aprovar um projeto de lei que iria favorecer a instalação da siderúrgica. O ataque provavelmente era direcionado a ele.
- ✦ **ATAQUE 7: ONÇAS** | Esse ataque ainda não aconteceu.

DIÁLOGO FINAL

Ramiro se vê como salvador e é claro quanto às suas intenções de matar Julieta. Ele pensa que tem controle da situação, mas na verdade não tem controle nem sobre si mesmo. Julieta não pede ajuda, ela manda. Apesar

disso, é uma vítima indefesa e morrerá se os agentes não a defenderem. Ela não tem conhecimento sobre o Outro Lado e a princípio buscará uma explicação plausível para o que está acontecendo, mas é inteligente e em algum momento suspeitará estar diante de fenômenos paranormais.



Qualquer coisa que os agentes disserem para iniciar o diálogo será respondida por Ramiro (mesmo que se dirijam a Julieta), revelando que ele é a ameaça no momento:

Ramiro: O que pensam que fazem aqui? Não atrapalhem!

O que está acontecendo?

Ramiro: Estou salvando o meio-ambiente dessa ameaça! Uma pessoa que só visa o lucro, que não liga para as consequências de seus atos! Uma pessoa que deve morrer!

Julieta: Ele é louco! Detenham-no!

Você usou os poderes do Outro Lado?

Ramiro: Não me restou alternativa. Mas não se preocupem, tenho tudo sob controle. Fiz rituais para fortalecer os animais do nosso bioma, e agora eles próprios são capazes de destruir quem os ameaça... a humanidade! Quanto à Julieta Argento, essa irei exterminar eu mesmo.

Julieta: Ele deu algum tipo de estimulante para fazer os animais atacarem as pessoas!

Por que matou esses dois homens?

Ramiro: Tudo culpa de Julieta. Não fosse ela aliciá-los, ainda estariam vivos. Este homem é Fernando Mansur, diretor geral do banco. Estava aprovando que a maldita siderúrgica fosse financiada com dinheiro público. E este outro é o Deputado Fernão Dutra, que estava fazendo politicagem para derrubar uma lei ambiental. Ambos corrompidos pela ganância, mas eu os impedi bem a tempo.

Julieta: Ele matou os dois e agora vai me matar! Façam alguma coisa!

O que planeja?

Ramiro: Podem confiar em mim, vou destruir o mal pela raiz.

Julieta: Ele vai me matar e depois vai destruir essa cidade inteira!

ENCERRANDO O DIÁLOGO

Quando os agentes decidirem encerrar o diálogo, descreva a chegada da onça com Julieta alertando:



"Cuidado com a onça!"



Ela aponta para um canto da sala imerso em escuridão. A princípio, parece não haver nada lá. Então, o grande felino dá um passo, pousando a pata num feixe de luz. Apesar de grande e pesada por natureza, a pata de uma onça costuma ser furtiva, capaz de correr sem fazer barulho ou levantar poeira, para não afugentar presas. Esta, no entanto, sofreu alterações do elemento Sangue. Ela é grosseira, excessivamente musculosa, com veias à mostra e garras assustadoras. Quando a onça sai das sombras, vocês percebem que ela inteira está transformada, os músculos das costas parecem carochos de tão grossos, aparentemente feridos por projéteis balísticos. Ela arreganha os dentes compridos e tortos e dá um rosnado brutal. Percebendo que vocês não vão embora, Ramiro os confronta:



"Ousam me desafiar? Quem são vocês?"

Deixe que os agentes se apresentem, caso ainda não o tenham feito, e declarem suas intenções.

AGENTES DEFENDEM JULIETA



Ramiro responde:



"Tarde demais, o ritual já está concluído! Em breve, a transformação estará completa, e ninguém mais terá coragem de me contrariar!"

Um teste de Ocultismo (DT 20) revela: o sigilo de transformação no ritual do parque tinha como alvo o próprio Ramiro. Mudanças já começaram a acontecer no corpo dele: está mais forte do que o esperado para alguém de sua idade e profissão. Suas veias latejam cada vez com mais intensidade. Algo drástico está prestes a acontecer. Quanto tempo irá demorar depende se os agentes destruíram ou não a cena do ritual na noite anterior.

AGENTES NÃO DEFENDEM JULIETA

Na eventualidade de os agentes se recusarem a defender Julieta, Ramiro a mata:



Percebendo que vocês não vão defender Julieta, Ramiro faz um sinal animalesco para a onça. Por instinto, o animal atravessa a sala com um único salto e cai com garras e dentes sobre a empresária, derrubando-a. Ela arregala os olhos, e então o brilho da vida se esvai. Seu corpo fica mole. A pele fica esbranquiçada, contrastando com o próprio sangue que se espalha ao redor. Ramiro diz:

"Teve o que merece. Agora é a vez de vocês."

COMBATE FINAL

Ramiro possui duas fichas. Ele inicia o combate em sua forma humana e assim permanece por uma quantidade de rodadas igual a 1 + o número de componentes do ritual que os agentes destruíram na noite de quarta-feira, para um máximo de 5 rodadas.

Se estiver viva, Julieta não luta. No início do combate, ela se esconde atrás dos móveis e lá fica até que seja seguro sair.

☠ **RAMIRO MIRANDA (PESSOA)**. P. 111.

☠ **ONÇA SANGRENTA (CRIATURA, SANGUE)**. P. 111.

Ao final das rodadas, ele se transforma. Arregale os olhos e dê um berro (sem exagerar no volume da voz) para chamar atenção dos jogadores, então leia:



Ramiro solta um urro gutural e desmorona de punhos no chão. Ele arregala os olhos e continua berrando, enquanto a pele dele arrebenta em vários pontos e das fissuras brotam músculos e ossos e sangue.

De um dos ombros, surge uma cabeça longilínea com o bico comprido de um tuiuiú. Do outro ombro, brota uma cabeça felina de onça. A garganta se abre, obrigando a cabeça humana a ficar espremida no peito, e dali surge a bocarra gigantesca de um jacaré. As costas dele também se rasgam, e dali emergem duas asas grandes e vermelhas. Do cóccix rebenta um rabo listrado de quati, e as laterais dos braços e pernas se abrem em formato de membranas. Tudo é vermelho, latejante, afiado e opressor.

Ele se levanta. Dá uma gargalhada com todas as bocas ao mesmo tempo. E voa até vocês.

O combate prossegue:

☠ **QUIMERA DE SANGUE (CRIATURA, SANGUE)**. P. 112.

☠ **ONÇA SANGRENTA (CRIATURA, SANGUE)**. P. 111 (se ainda estiver viva).



EPÍLOGO

A narração varia se Ramiro tiver morrido antes ou depois da transformação, e se Julieta estiver viva ou morta.

RAMIRO ANTES DA TRANSFORMAÇÃO

Sob os ataques de vocês, Ramiro tropeça vários passos para trás e cai pela janela estilhaçada. Ele tenta usar os poderes do Outro Lado para evitar a queda, mas está ferido demais. Então, despenca os 27 andares em uma queda longa, que parece nunca terminar, mas encontra seu fim inevitável contra o asfalto na cidade sombria. Depois de morto o corpo vibra com tanta intensidade que vocês conseguem perceber mesmo à distância. Porém, logo fica inerte para sempre.

RAMIRO DEPOIS DA TRANSFORMAÇÃO

Sob os ataques de vocês, Ramiro tropeça vários passos para trás e cai pela janela estilhaçada. Ele tenta bater as asas, mas está ferido demais. Então, despenca os 27 andares em uma queda longa, que parece nunca terminar, mas encontra seu fim inevitável contra o asfalto na cidade sombria. A queda foi tão horrível que os pedaços de animais parecem ter arrebentado para fora de seu corpo deformado.

JULIETA VIVA

Julieta sai de seu esconderijo, olha pela janela e pergunta ao grupo o que aconteceu. Deixe os agentes explicarem o ocorrido da forma como preferirem.

Ela está alarmada, mas, apesar disso, mantém a seriedade. Ela olha para vocês com o cenho franzido e os olhos analíticos, e vocês não sabem se ela acredita em alguma coisa do que disseram. Então ela dá uma ordem:

"Limpem essa bagunça. Tudo isso não me parece o tipo de incidente que nos interessa ver na mídia."

Dizendo isso, ela pega um celular e se afasta.

"Espero nunca mais vê-los."

E vai em direção às escadas.

Se os agentes quiserem, podem fazer perguntas antes que ela se vá.

Para onde você vai?

Vou embora dessa cidade maldita. Preciso encontrar meu pai.

Precisa de escolta?

Já chamei a equipe de minha confiança.

Onde estava essa equipe quando precisou?

Seguindo minhas ordens em outro lugar.

Seguirá com os planos da siderúrgica?

Não! Nunca mais quero ouvir falar sobre essa siderúrgica. Vou investir meu tempo e meu esforço em empreendimentos mais seguros. Preciso discutir isso com meu pai.

O que vai fazer em seguida?

Preciso contar ao meu pai tudo o que aconteceu aqui. (Ela vê as expressões dos rostos dos agentes e revira os olhos.) Não, meu pai não irá disseminar esse conhecimento. Informação é um bem precioso.

Quem é o seu pai?

Giordano Argento, gênio do mercado de vinhos, bilionário e filantropo. (Ela vê as expressões dos rostos dos agentes e revira os olhos outra vez.) Ninguém do interesse de vocês.

Por fim:

🗨️ Chega de perguntas. Meu tempo é precioso (e ela vai embora descendo as escadas).

Se insistirem em segui-la, não verão nada digno de nota. Surge pelas ruas o mesmo furgão que interceptou os agentes na noite anterior, Julieta entra e o carro vai embora.

▶ Antes de partir, ela olha para vocês e diz:

🗨️ "Não esquecerei minha dívida com vocês."

▶ E se vai. Dias depois, vocês ficam sabendo que a empresária foi embora de Campo Grande na mesma noite, em seu jatinho particular.

JULIETA MORTA

▶ Vocês venceram. Porém foram responsáveis pela morte de uma inocente. Julieta talvez fosse antipática, mas era uma líder visionária e queria mudar o mundo para melhor — à sua maneira. Mais importante, ela não era inimiga de vocês ou da Ordem. Nada fez que merecesse a morte.

Dias depois, vocês ficam sabendo pelos jornais que a empresária era filha de Giordano Argento, gênio do mercado de vinhos, bilionário e filantropo, e que a morte dela o arrasou. Por isso, as empresas da família entraram em uma sequência de meses de prejuízo, o que resultou em demissões em massa e aumento do desemprego em várias regiões do país.

ENCERRAMENTO

▶ Quando Livia Takeda chega para pegar vocês, ela fica espantada com as transformações sofridas pelo corpo de Ramiro, diz nunca ter visto algo assim e que a Ordem vai estudar o assunto.

Quando vocês entram no carro e rumam para a sede local da Ordem, percebem que parou de chover sangue sobre o Hotel Caribe. Na verdade, as nuvens já estão se dissipando. Pelas ruas, animais silvestres se escondem e se encolhem com a passagem de vocês, tendo voltado ao seu comportamento normal.

Na manhã seguinte, vocês encontram Livia na sala, com olheiras profundas, a televisão ligada e uma mesa coberta de jornais abertos. As manchetes noticiam:

"Queimadas na Amazônia espalham nuvem vermelha no MS e causam chuva de tinta."

"Enfurecidos pela poluição, animais silvestres fazem novas vítimas em Campo Grande."

"Em noite de desequilíbrio ecológico, morre deputado contrário às pautas ambientais."

Livia diz:

🗨️ "Tive que cobrar favores de colegas de profissão. Agora, só preciso verificar o velório de Ramiro."

▶ Alguns de vocês talvez queiram ir com ela.

O velório acontece com caixão fechado. Há uma foto de Ramiro, cercada de flores e velas. Por volta de 50 pessoas vieram dar seu último adeus: familiares, amigos e militantes da causa ambiental.

Regina Ferreira da Cunha, esposa de uma das vítimas dos ataques, se aproxima e deposita ao lado da foto de Ramiro uma orquídea do cerrado, flor símbolo do Mato Grosso do Sul.

Dr. Eduardo Mansour, diretor técnico do CRAS, tira seu chapéu e faz um silêncio solene. Corre o rumor de que Ramiro foi apenas mais uma das vítimas dos animais descontrolados.

Dra. Laura Fernández, responsável técnica pelo Bioparque Pantanal, dá um longo suspiro, meneia a cabeça e comenta que, se as autoridades tivessem dado ouvidos a Ramiro, isso não teria acontecido.

Não deixa de ser verdade. Porém, não da forma como ela imagina. Vocês, agentes da Ordem, sabem quem foi o verdadeiro culpado por todas as mortes, mas jamais poderão revelar esse segredo. Ramiro morreu como herói.

Este é o fim da missão, os personagens evoluem para o **NEX 15%**. Além disso, se tiver o suplemento *Sobrevivendo ao Horror*, você pode usar as regras de Vida Além da Ordem (SaH, p. 94) antes de começar a próxima missão.

NPCs & CRIATURAS

CAPIVARA SANGRENTA

Uma besta incontrolável de pelos vermelho-sangue, olhos inflamados e dentes protuberantes que gotejam Sangue.

ANIMAL • MÉDIO • VD 20

SENTIDOS Percepção 20+10 | Iniciativa 20+5

DEFESA 16

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 20 | Machucado 10

DESLOCAMENTO 6m | 4□

AGI 2 FOR 1 INT 0 PRE 1 VIG 1

PERÍCIAS Atletismo 20+5

MORDIDA HEMORRÁGICA A mordida da capivara sangrenta transmite Febre Hemorrágica (*OPRPG*, p. 291).

SANGUE NOS OLHOS Quando sofre dano, a capivara sangrenta entra em um estado de frenesi. Ela recebe +2 em testes de ataque e rolagens de dano.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA Corpo a corpo

Teste 20+10 | Dano 1d6+5 corte

REAÇÃO ❖ PULGAS SANGRENTAS

Um amálgama grotesco de Sangue entre a capivara e seus parasitas. Uma vez por rodada, quando um personagem ataca a capivara em alcance corpo a corpo, as pulgas saltam no personagem e sugam seu sangue. Ele perde 1d6 PV (Fortitude DT 15 reduz à metade). Em seguida, as pulgas voltam para o corpo grotesco da capivara e ela recupera PV igual aos PV perdidos pelo personagem.

LIVRE ❖ INVESTIDA SANGRENTA

A capivara sangrenta faz uma investida contra uma criatura. Se acertar esse ataque, ela causa +2d6 pontos de dano e a vítima fica sangrando.

GUARDA-COSTAS

Um profissional especializado em proteger a vida de seu empregador.

PESSOA • MÉDIO • VD 20

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+10

DEFESA 17

Fortitude 20+5 | Reflexos 20+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 20 | Machucado 10

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 FOR 2 INT 1 PRE 1 VIG 2

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

SOCO Corpo a corpo

Teste 20+5 | Dano 1d6+5 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

SUBMETRALHADORA À distância ❖ CURTO

Teste 20+5, crítico 19/x3 | Dano 2d6+5 balístico

REAÇÃO ❖ CUIDADO, CHEFE!

Se estiver adjacente ao seu chefe quando este é alvo de um ataque ou efeito que cause dano, o guarda-costas pode sofrer o ataque ou efeito no lugar dele.

JULIETA ARGENTO

Julieta Argento é uma mulher alta, loira, de nariz empinado que veste blazer e saia lápis, filha de Giordano e herdeira do império empresarial. Julieta não tem nenhum conhecimento sobre o Outro Lado e o paranormal, e é completamente inocente no que se refere a esses assuntos. Giordano teve traumas na infância e não teve coragem de fazer o mesmo com a filha, apesar de ainda usá-la para garantir a “veracidade” da falsa siderúrgica.

Se sair viva dessa missão, Julieta vai ao encontro do pai para exigir explicações, descobrirá parte da rede de mentiras de Giordano e discutirá com ele. Passado isso, ela conseguirá fugir das garras do pai para o exterior do país, mas deixará uma terrível cicatriz emocional no coração do velho. As consequências disso se refletem na missão *Coração da Insanidade*.

LÍVIA TAKEDA

Lívia foi criada por Yamamoto Takeda em Campo Grande, pai solteiro e engenheiro industrial renomado. Em rebeldia à falta de preocupação do pai com as influências industriais para com o aquecimento global, estudou jornalismo e se dedicou a investigar crimes ambientais. Apesar das discussões, tinham uma relação muito amorosa que foi destruída quando uma mulher que alegava ser sua mãe surgiu. Sem sequer se apresentar, a mulher fez uma oferta para seu pai: atuar como engenheiro-chefe de uma futura siderúrgica no Mato Grosso do Sul.

A jovem tinha certeza de que seu pai jamais aceitaria tal acordo de uma mulher tão fria e ameaçadora, mas o oposto aconteceu e Yamamoto aceitou. Lívia surtou, mas foi contida por rituais conjurados pela mulher e, em troca da vida de sua filha, seu pai acompanhou a ocultista e desapareceu. A Ordo Realitas apareceu horas depois e, após um ano, a nova agente não conseguiu descobrir nada, nem sequer se lembrar de sua suposta mãe (não sabem se ela perdeu a memória por trauma ou efeitos paranormais). Então, temos os eventos de *Distúrbio Selvagem*.

ONÇA SANGRENTA

O maior felino das Américas deformado e corrompido por Sangue. Apesar de mais fraca, por estar muito ferida pelas armas dos guarda-costas, a onça sangrenta é resistente e obediente às ordens de Ramiro Miranda.

ANIMAL • GRANDE • VD 40

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 320+5

FARO, VISÃO NA PENUMBRA

DEFESA 18

Fortitude 220+5 | Reflexos 220+5 | Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 35 | Machucado 17

DESLOCAMENTO 12m | 8□, Escalada 6m | 4□, Natação 6m | 4□

AGI 2 FOR 2 INT 0 PRE 1 VIG 2

PERÍCIAS Furtividade 220+15

MORDIDA HEMORRÁGICA A mordida da onça sangrenta transmite Febre Hemorrágica (*OPRPG*, p. 291).

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA Corpo a corpo

Teste 220+10 | Dano 2d6+5 corte

GARRAS Corpo a corpo x2

Teste 220+10, crítico 19 | Dano 2d4+5 corte

LIVRE ♠ AGARRÃO

Se a onça sangrenta acertar um ataque de mordida em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 220+10).

COMPLETA ♠ BOTE

A onça sangrenta faz uma investida e ataca com sua mordida e suas garras. Os três ataques recebem o bônus de +20 da investida, mas devem ser feitos contra o mesmo alvo.

RAMIRO MIRANDA

Um ecologista furioso com um facão nas mãos e o paranormal correndo nas veias concedendo-lhe uma sobrevida inexplicável.

PESSOA • MÉDIO • VD 20

SENTIDOS Percepção 320+5 | Iniciativa 320+5

DEFESA 16

Fortitude 220+5 | Reflexos 220+5 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 60 | Machucado 30

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 1 FOR 1 INT 2 PRE 3 VIG 2

PERÍCIAS Diplomacia 320+5, Ocultismo 220+5

REGENERAÇÃO DE SANGUE Ramiro tem Cura Acelerada 5.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

FACÃO Corpo a corpo

Teste 20+10 | Dano 1d10+5 corte

REAÇÃO ♠ COMANDAR ONÇA

Uma vez por rodada, quando é alvo de um ataque ou efeito negativo, Ramiro pode comandar a onça sangrenta para que ela sofra o ataque ou efeito em seu lugar. A onça precisa estar em alcance curto dele para usar essa habilidade.

RAMIRO, QUIMERA DE SANGUE

Um híbrido grotesco de carne e ossos expostos, com múltiplas cabeças: o bico de um tuiuiú, o crânio de uma onça e a bocarra de um jacaré esmagando a antiga face humana. Das costas brotam asas vermelhas. Braços e pernas exibem membranas rasgadas como lâminas. Latejante, sangrento e opressor, o monstro toma lugar do homem.



QUÍMERA DE SANGUE SANGUE

VD 60

CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 3d6 mental • NEX 35%+ é imune

SENTIDOS Percepção 20+10 | Iniciativa 20+10

PERCEPÇÃO ÀS CEGAS

DEFESA 20

FORTITUDE 20+10

REFLEXOS 20+5

VONTADE 20+5

PONTOS DE VIDA 110 | Machucado 55

RESISTÊNCIAS Balístico, impacto e perfuração 10, Sangue 20

VULNERABILIDADES Morte

DESLOCAMENTO 12m | 8□

VOO 9m | 6□

AGI 2 FOR 2 INT 2 PRE 1 VIG 2

CABEÇA FRACA

A cabeça humana espremida no peito da Quimera de Sangue é um ponto fraco mais difícil de atingir (Defesa 25). Qualquer ataque que acerte esta cabeça causa dano como se fosse um acerto crítico.

REGENERAÇÃO DE SANGUE

A Quimera de Sangue tem Cura Acelerada 5. Além disso, esta criatura soma os PV restantes de Ramiro Miranda ao seus Pontos de Vida totais.

SEDE DE SANGUE

Os ataques da Quimera de Sangue causam +1d6 pontos de dano de Sangue em personagens que estejam machucados ou sangrando.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

BICADA DE TUIUIÚ *Corpo a corpo*

TESTE 20+10 | DANO 2d8+5 perfuração

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA DE JACARÉ *Corpo a corpo*

TESTE 20+10, crítico x3

DANO 2d6+5 corte

PADRÃO ♦ AGREDIR

MORDIDA DE ONÇA *Corpo a corpo*

TESTE 20+10, crítico 19

DANO 2d6+5 corte

LIVRE ♦ AGARRÃO

Se a Quimera de Sangue acertar um ataque de mordida de onça em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo com seus braços (teste 20+15).

LIVRE ♦ ARRANCAR OLHO

Se a Quimera de Sangue fizer um acerto crítico com a bicada de tuiuiú, arranca um olho do alvo. O alvo fica ofuscado e vulnerável até o fim da missão. Se perder todos os olhos, o alvo fica cego.

PADRÃO ♦ CABEÇAS MÚLTIPLAS

A Quimera de Sangue ataca com duas opções quaisquer dos três tipos de ataque que possui (bicada de tuiuiú, mordida de jacaré e mordida de onça).

LIVRE ♦ GIRO DE SANGUE

Se a Quimera de Sangue acertar um ataque de mordida de jacaré em um alvo agarrado, o alvo fica sangrando.

REAÇÃO ♦ COMANDAR ONÇA

Uma vez por rodada, quando é alvo de um ataque ou efeito negativo, a Quimera de Sangue pode comandar a onça sangrenta para que ela sofra o ataque ou efeito em seu lugar. A onça precisa estar em alcance curto dela para usar essa habilidade.

1

Bando de quatis ataca engenheiro no Parque dos Poderes

Um bando de aproximadamente quinze quatis atacou, na noite desta quinta-feira (9), o engenheiro industrial Marcílio Rodrigues, que caminhava até seu carro no Parque dos Poderes. Segundo testemunha, os animais saíram da área de preservação ambiental guinchando, derrubaram o engenheiro com mordidas e arranhões e correram de volta para a proteção das árvores. Como estava escuro, não foi possível distinguir para onde fugiram. Rodrigues foi levado para a Santa Casa, onde precisou receber transfusão de sangue e vacina antirrábica.

O caso aconteceu entre os trabalhadores do Parque dos Poderes, que relataram já as punca demonstrando

Araras da Via Parque são levadas para o CRAS após ataque a frequentadora

Quem visita a Via Parque para uma caminhada ao pôr do sol não irá mais encontrar as araras vermelhas que se reuniam nos cumes dos pés de ingá. Isso porque todas elas foram recolhidas pelo CRAS – Centro de Reabilitação de Animais Silvestres, devido ao incidente ocorrido na noite de ontem (16), quando uma frequentadora foi atacada pelas aves. A vítima é a motorista profissional Adriana Silva, que sofreu cortes e perfurações na cabeça, mas foi prontamente atendida e passa bem. O ataque é considerado um comportamento anômalo, já que a espécie tem hábitos diurnos e não costuma ser agressiva. Chamados ao local, técnicos do Ibama confirmaram sinais de estresse extremo e determinaram a remoção das araras para o CRAS, que fica localizado no Parque do Prosa, onde os animais recebem cuidados veterinários. A causa do distúrbio está sendo investigada.

2

relatos de testemunhas, cont
por volta

3

Pacus são encontrados mortos no Parque das Nações Indígenas

O Parque das Nações Indígenas amanheceu nesta sexta-feira (24) forrado de peixes mortos. São todos da espécie pacu e foram encontrados no gramado próximo à margem oeste da lagoa. Apesar do estranho nevoeiro que tomou a cidade, não há indícios de que a lagoa tenha transbordado e a causa deste episódio permanece um mistério. “Os peixes pularam para fora. Saíram para passear”, brinca um frequentador do parque. Biólogos afirmam que essa espécie de peixe vive em rios e sequer deveria ser encontrada na lagoa, e alertam para sinais de desequilíbrio ecológico.

A cena chamou a atenção de quem passava pelo parque nas primeiras horas

4

Manada de capivaras atropela e fere recepcionista de hotel

Ao sair de seu trabalho no Hotel Caribe, nas imediações do Shopping Campo Grande, o recepcionista Josué Ferreira da Cunha foi surpreendido pelo ataque de uma manada de capivaras. Os animais saíram do Parque das Nações Indígenas na noite de ontem (30), atravessaram a avenida Via Parque e rumaram para o hotel, onde câmeras de segurança registraram o ataque. Formado por aproximadamente vinte indivíduos adultos, cada um pesando por volta de 55 kg e com mais de 1 metro de comprimento, o bando derrubou Josué na calçada e passou a pisoteá-lo e mordê-lo com os dentes de roedor gigante. A vítima foi levada para o Hospital Carandá, onde segue internada em estado grave. Os animais foram levados para o CRAS – Centro de Reabilitação de Animais Silvestres, ao lado do Parque das Nações Indígenas, onde estão em observação. O fato chocou os frequentadores do parque, visto que as capivaras vivem no local há décadas e nunca ocorreu incidente semelhante.

5

Visita de tuiuiú à capital termina em desastre

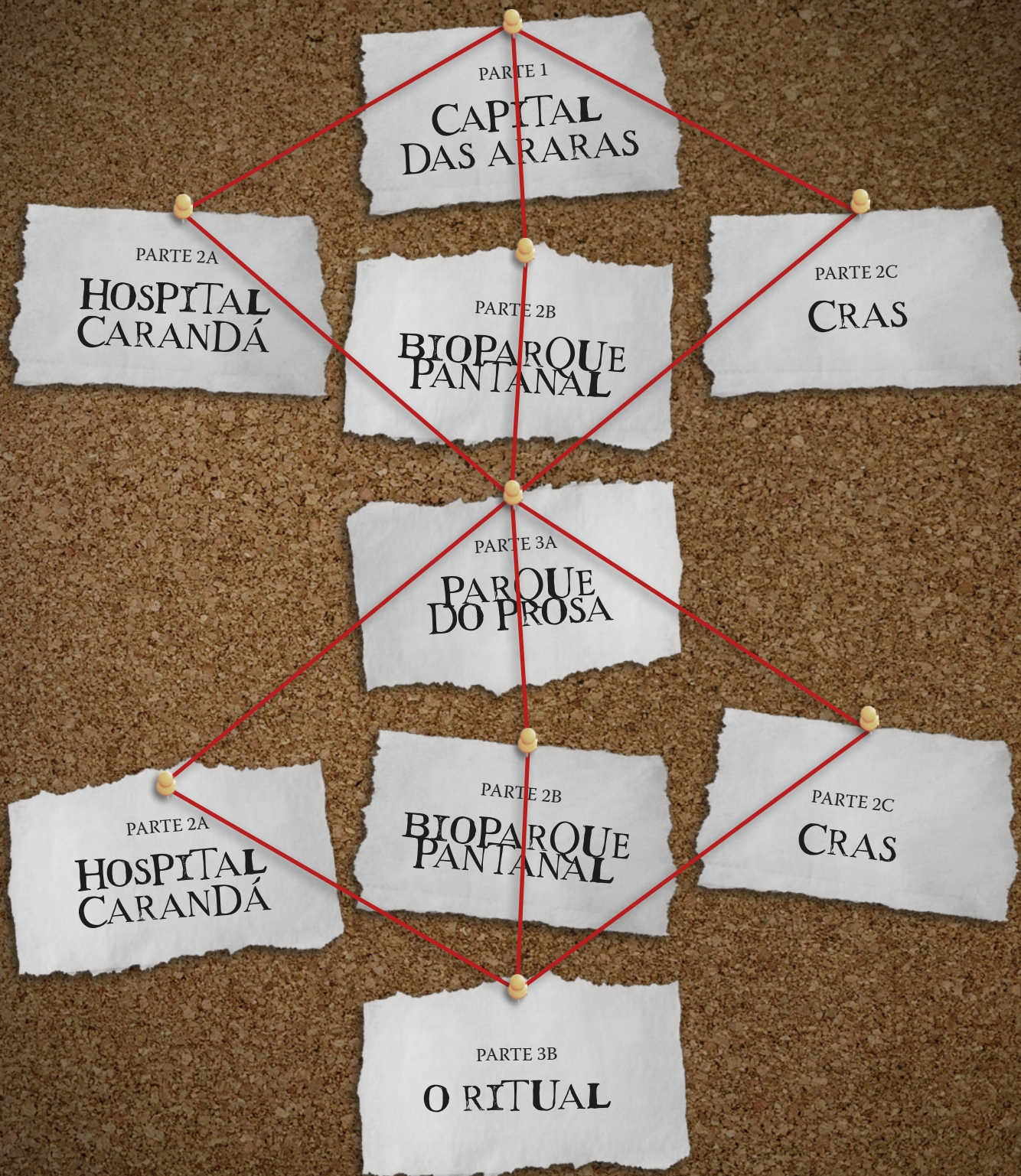
Um tuiuiú atacou e cegou o bancário Fernando Mansur enquanto descansava na varanda de sua residência no Jardim Veraneio, próximo ao Parque dos Poderes, na noite de quinta-feira (6). A ave, que tem 1,5 metro de altura 3 metros de envergadura, atacou o rosto do morador com seu bico de 30 cm, arrancando um dos olhos, e fugiu voando. O avistamento de tuiuiús na capital é incomum, especialmente nesta época do ano, já que a espécie se encontra em período de reprodução no Pantanal, a duzentos quilômetros de Campo Grande. Autoridades suspeitam que um ninho tenha sido construído nas proximidades e alertam a população quanto à possível presença de uma segunda ave.

6

Bioparque interditado após morte de criança atacada por jacarés

O Bioparque Pantanal foi interditado nesta sexta-feira (14) após tragédia ocorrida na noite anterior envolvendo a morte de uma criança de dez anos. Os quinze jacarés mantidos no tanque externo escaparam das instalações, atravessaram a Avenida Afonso Pena e invadiram uma residência próxima ao Parque dos Poderes, onde a criança dormia. A administração do parque não soube informar como os animais fugiram. “Nossa estrutura foi inteiramente projetada para evitar esse tipo de acidente. Precisaria haver algum motivo externo para os jacarés irem tão longe”, declarou a responsável técnica, Dra. Laura Fernández. Os animais precisaram ser dopados para que fossem recapturados e levados a um tanque interno, com segurança reforçada. O Bioparque não tem previsão de reabertura.

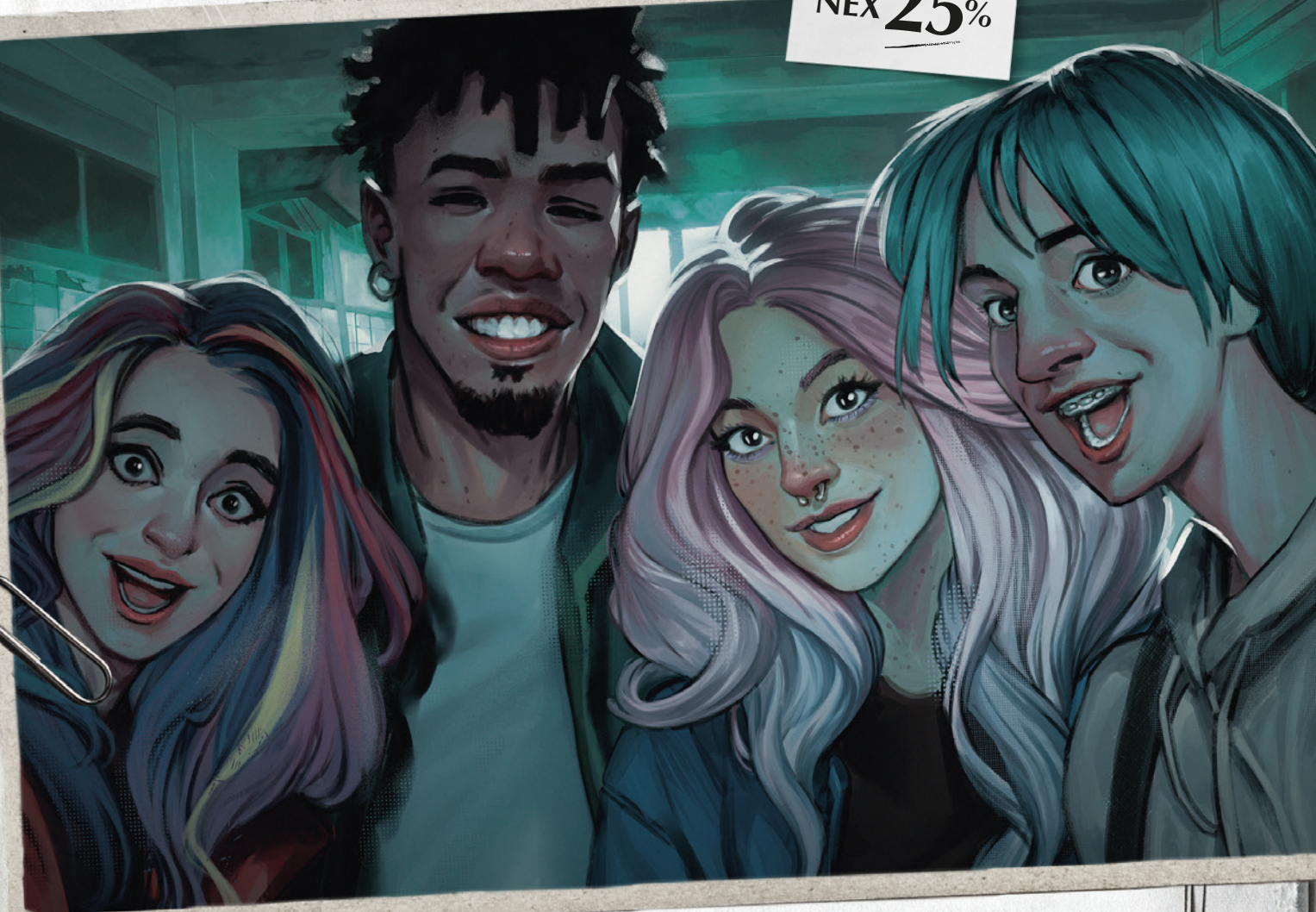
FLUXO DA MISSÃO



RELAÇÕES ENTRE OS PERSONAGENS

	LÍVIA TAKEDA	REGINA FERREIRA	DRA. LAURA FERNÁNDEZ	DR. EDUARDO MANSOUR	RAMIRO MIRANDA	JULIETA ARGENTO
LÍVIA TAKEDA Jornalista; agente da Ordem	X	Regina não conhece Livia.	Laura não conhece Livia.	Eduardo não conhece Livia.	Ramiro não conhece Livia.	Julietta não conhece Livia, mas reparou que ela estava presente como jornalista em vários momentos, como coletivas de imprensa e investigações policiais.
REGINA FERREIRA Dona de casa; esposa de Josué Ferreira da Cunha, vítima do ataque de capivaras	Livia não conhece Regina.	X	Laura não conhece Regina.	Eduardo não conhece Regina.	Ramiro não conhecia Regina, mas ficou sabendo que o marido dela foi atacado por capivaras e mandou flores para os dois.	Julietta não conhece Regina. Ela usava os serviços do marido dela, Josué, e sabe que ele foi atacado por capivaras e precisou ser substituído por outro recepcionista no hotel.
DRA. LAURA FERNÁNDEZ Responsável técnica pelo Bioparque Pantanal; Doutora em Biologia Animal pela UFMS	Livia sabe quem Laura é, e ouviu falar que é inteligente.	Regina não conhece Laura.	X	Apesar de serem de PPGs diferentes, Laura e Eduardo se conheceram durante os anos de mestrado e doutorado na UFMS (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul).	Ramiro conheceu Laura na faculdade. Os dois cursaram Ciências Biológicas na UEMS (Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul). Ele respeita o trabalho dela.	Julietta recebeu informações de seus funcionários acerca de Laura, e a despreza.
DR. EDUARDO MANSOUR Diretor técnico do CRAS; Doutor em Veterinária pela UFMS	Livia sabe quem Eduardo é, e ouviu falar que é dedicado.	Regina não conhece Eduardo.	Apesar de serem de PPGs diferentes, Laura e Eduardo se conheceram durante os anos de mestrado e doutorado na UFMS (Universidade Federal de Mato Grosso do Sul).	X	Ramiro admira o trabalho do CRAS e sabe que Eduardo é o atual diretor técnico.	Julietta não conhece Eduardo.
RAMIRO MIRANDA Ativista ambiental; Mestre em Ecologia e Conservação pela UFMS	Livia sabe quem Ramiro é, e ouviu falar que é um líder nato.	Regina já viu Ramiro na TV, dando entrevista sobre preservação ambiental e contra a siderúrgica de Julieta. Regina não gosta de Ramiro, por acreditar que ele se importa mais com "plantinhas" do que com seres humanos.	Laura conheceu Ramiro na faculdade. Os dois cursaram Ciências Biológicas na UEMS (Universidade Estadual de Mato Grosso do Sul). Ela admira o trabalho dele.	Eduardo conhece Ramiro pelas entrevistas na mídia e o admira.	X	Julietta detesta Ramiro: é uma pedra no sapato. Ela sabe que, para vencê-lo, precisa ser esperta, manter-se bem informada, comprar alguns políticos e relacionar-se bem com os bancos, jornalistas e funcionários.
JULIETA ARGENTO Mega empresária de São Paulo	Livia sabe quem Julieta é, e ouviu falar que é controladora e visa só o lucro.	Regina conhece Julieta apenas de nome, pois seu marido trabalha para a empresária. Ouvia falar que é uma mulher rica e "importante".	Laura conhece Julieta pelos jornais e a detesta. Desconfia que seja indiretamente culpada pelos ataques de animais.	Eduardo conhece Julieta pelos jornais, mas não tem opinião formada sobre ela.	Ramiro é muito vocal na televisão ao professar contra o empreendimento de Julieta. Ramiro esconde seu repúdio total.	X

NEX 25%



Missão 3

CORACÃO DA INSANIDADE

Após décadas em silêncio, um velho manicômio assombrado volta a clamar vítimas. Quatro influencers "caça-fantasmas" desapareceram ao passar a noite no sanatório amaldiçoado. Agora, os agentes são enviados para encontrar os jovens, encarar o passado e sobreviver ao mal que reside nesse lugar tomado pelo paranormal.

RESUMO DA MISSÃO

ORDO REALITAS

Os agentes são enviados a Coração da Serra, pequena cidade no interior do Espírito Santo, para investigar o desaparecimento de quatro influencers que sumiram durante uma live no antigo manicômio Coração das Chagas.

Investigando a cidade, descobrem que arquivos sobre o manicômio foram destruídos e enfrentam resistência da polícia local. Após obterem acesso ao trem para ir até o prédio abandonado, descobrem que lá a Realidade começa a se distorcer. No manicômio, enfrentam manifestações paranormais e criaturas do Outro Lado, encontrando vestígios dos desaparecidos. As pistas revelam que um médico corrompido por constantes experimentos ritualísticos é o responsável pela ruptura da Realidade. O confronto final exige força, mente e uso de rituais. Ao vencerem, estabilizam o local e encerram a missão, mas com sequelas profundas.

Coração da Insanidade é uma missão para agentes já veteranos, de NEX 25%. Aqui, o grupo é enviado para um manicômio com uma história conhecida e terrível — ou seja, não há dúvidas de que enfrentarão um desafio perigoso.

A missão é dividida em duas partes. Na primeira, os agentes podem pesquisar sobre o manicômio para descobrir o que haverá lá. Na segunda, partem para o lugar, onde colocarão suas vidas em risco contra um médico monstruoso de uma época sombria.

HISTÓRICO

Muitas cidadezinhas do interior têm seus mistérios. Algumas chegam a colecionar causos sinistros, tornando-se famosas por lendas assustadoras e atraindo turistas e curiosos, embora poucos desses sejam corajosos o bastante para colocar as histórias à prova.

Coração da Serra é uma dessas cidades. Situada no interior do Espírito Santo, incrustada no vale entre as montanhas de Serra Alta, é famosa pela névoa que desce dos morros e dá um aspecto lúgubre à região, pela velha linha de trem que sobe a serra e pelo complexo hospitalar abandonado do Manicômio Judiciário Coração das Chagas.

Hoje, questões ligadas à saúde mental são vistas como importantes e encaradas com respeito e dignidade. Mas nem sempre foi assim. Quando a psiquiatria surgiu, no século XIX, os procedimentos realizados nos pacientes eram mais parecidos com tortura do que com tratamento. Nesse contexto, surgiu o Manicômio Judiciário Coração das Chagas. Inaugurado no

fim do século XIX, começou como um lugar para os ricos se recuperarem de seus problemas — ou para se livrarem de familiares “indesejáveis”, cuja “rebelia” causava vergonha e criava problemas.

O Coração das Chagas funcionou por quase um século. Contudo, com o passar dos anos, o local foi ficando cada vez mais precário. O perfil dos pacientes foi mudando, de filhos rebeldes da elite para todos aqueles considerado um problema para a sociedade. Muitos eram enviados como punição ou apenas para sair da vista do resto do mundo. A decadência e a lotação do lugar foi aumentando cada vez mais.

Foi nesta época, no final dos anos 1950, que o Dr. Nicácio Morão foi contratado. Um homem de currículo impecável, era formado em psiquiatria pela Universidade de Munique e pupilo de renomados médicos europeus. Era estranho um médico tão promissor aceitar trabalhar num lugar tão decadente... Mas o Dr. Nicácio tinha seus próprios objetivos.

CONEXÕES DOS EPISÓDIOS

Assim como em muitas séries de TV, em que cada episódio é um caso à parte, mas há um fio condutor que conecta toda a temporada, é importante manter em vista elementos das missões anteriores que se conectam à história atual.

Nomes de investidores: o Dr. Nicácio Morão aparece na lista de nomes de *Fumaça Púrpura*, devido aos negócios que ele fazia com os pais do empresário.

Papel rasgado dos cultistas de Morte: em *A Canção do Mar*, os personagens podem ter encontrado um papel escrito por cultistas de Morte contendo o nome do Dr. Nicácio Morão. Os agentes não sabem, mas esses cultistas, temendo a ameaça que soltaram na Praia da Sereia, decidiram ir atrás de um cultista veterano para se proteger. Para o desespero deles, Nicácio estava mais interessado em sacrificá-los...

Livia Takeda: após *Distúrbio Selvagem*, Livia conhece o grupo e passa a fazer parte da equipe. A atuação dela varia conforme o que for melhor para a sua mesa: Ela pode ser uma agente de inteligência, cumprindo funções similares as de Samuel Norte, ou de campo, lutando ao lado dos personagens com as regras de Aliado. O pai de Livia foi levado como engenheiro-chefe da siderúrgica proposta por Giordano. A Ordo Realitas sabe que essa indústria é apenas fachada para Giordano investir vastas somas de dinheiro em planos para ferir a Membrana, mas, por enquanto, não tem como provar isso, nem tomar qualquer tipo de ação direta contra o empresário. Além disso, Livia descobriu que Ramiro foi manipulado por cultistas de Sangue para chegar ao extremo em que chegou. Cultistas que trabalham para Giordano Argentio.

Giordano Argentio: nesse ponto da série, é provável que os personagens estejam curiosos sobre quem é esse homem. Este é um bom momento para revelar as informações da seção *O Vilão da Série* (p. 12) aos agentes. A própria Livia Takeda, em suas investigações, pode ser a fonte dessas informações. Entretanto, é importante destacar que nada é concreto o bastante para ser usado legalmente contra Giordano e qualquer "ataque direto" contra ele, na situação desfalcada em que a Ordem se encontra, seria suicídio. Ele tem dezenas — ou mesmo centenas — de cultistas sob seu comando infiltrados pelo país.

Ao longo dos anos, o médico usou subornos, chantagens e ameaças para assumir o controle do lugar e transformá-lo em um gigantesco laboratório pessoal de pesquisas paranormais com vidas humanas. Pois Dr. Nicácio era secretamente um cultista, e o que ele buscava no Coração das Chagas não era um emprego, mas um jeito de contatar o Outro Lado. Seu objetivo final? Oferecer dor e medo em troca de poder e vida eterna.

Apesar de não alcançar a sonhada imortalidade, ele e sua equipe de enfermeiros bizarros, isolados da sociedade graças à neblina do Outro Lado, conseguiram encontrar formas de estender suas vidas por meio de sequestro, tortura e matança periódica.

Como se não fosse o bastante, o Dr. Nicácio também era um dos contatos mais importantes da família Argentio no Brasil. Na década de 1960, quando Giordano ainda era criança, o médico trocava conhecimentos paranormais com os pais dele. Na época, Giordano achava Nicácio assustador. Hoje, os papéis se inverteram, e o empresário o vê como um "cachorro louco". Uma ferramenta útil, não apenas para o rompimento da Membrana, mas para pesquisas de novos poderes e rituais paranormais.

Recentemente, as coisas não têm dado certo para o herdeiro dos Argentio. Seus planos na Serra Gaúcha, no litoral do Pernambuco e no Mato Grosso do Sul foram atrapalhados pela Ordo Realitas (respectivamente, os eventos de *Fumaça Púrpura*, *A Canção do Mar* e *Distúrbio Selvagem*). Apesar de terem causado algum medo, não foram suficientes para ferir a Membrana como Giordano gostaria. Como ele sabe que a Ordo Realitas está prestes a agir no

Coração das Chagas, já que os experimentos do Dr. Nicácio vieram à tona graças ao sumiço dos influencers, decidiu ir pessoalmente ao encontro do médico insano para impedir uma nova derrota — e se vingar daqueles que têm atrapalhado seus planos.

PASSEI A NOITE NO HOSPÍCIO ASSOMBRADO! #olhanoquedeu

O canal Zona Zero fez fama com vídeos cruzando o limite entre curiosidade e imprudência. Seus integrantes, quatro jovens ousados e famintos por *views*, se especializaram em investigação sobrenatural, visitando e explorando locais abandonados e com “prováveis manifestações espirituais”, como dizem suas *thumbs* chamativas.

Recentemente, a equipe do canal anunciou em suas redes sociais seu episódio mais ousado até então: um pernoite no Manicômio Judiciário Coração das Chagas, um prédio do Espírito Santo esquecido no alto de um morro, cercado de névoa e histórias horripilantes. O local foi fechado há décadas após denúncias de procedimentos ilegais como privação, mutilação e transfusões com substâncias desconhecidas.

Eles entraram no manicômio às 19h34, como visto em câmeras de segurança. Levaram lanternas, câmeras, equipamentos de EVP (*electronic voice phenomena*, ou “fenômenos de voz eletrônica”) e postaram um *story* onde prometiam “o conteúdo mais sombrio da internet”. E então... as redes sociais deles pararam de ser alimentadas. Nenhum vídeo foi postado, nenhum tuíte foi feito.

Livia Takeda, investigando casos paranormais relacionados com os nomes ao redor de Giordano Argento, descobriu sobre o desaparecimento dos jovens enquanto vasculhava o nome de Nicácio Morão. Agora, três dias depois, cabe aos agentes descobrir o que realmente aconteceu naquela noite e se ainda há vítimas — ou criaturas — nos corredores do antigo complexo hospitalar.

PRÓLOGO

A missão começa com os personagens indo ao encontro de Livia Takeda. Ela está parada em sua van, na beira de uma estrada próxima de Coração da Serra.



Vocês estão recuperados da sua última missão, após um período necessário para curar os corpos (e os nervos). Mas o dever chama... no caso, os convoca ao encontro de Livia Takeda. Depois de uma viagem de carro, vocês a encontram no acostamento de uma pequena estrada no interior. Ela os cumprimenta com um aceno discreto e entrega a vocês um dossiê impresso. Nele, quatro fotos de jovens sorridentes: duas mulheres e dois homens.



Vamos direto ao ponto: esses jovens desapareceram há três dias. Eram donos de um canal de caça-assombrações e iam transmitir uma noite dentro do Manicômio Judiciário Coração das Chagas. Chegaram a iniciar a transmissão, mas ela foi interrompida. Depois, só silêncio. Os quatro não postam nada há pelo menos 48 horas, o que não é bom sinal.

Esse antigo manicômio funcionou de 1890 a 1980, até ser fechado. Tanto ele quanto a cidade de Coração da Serra, que fica perto, são conhecidos por terem muitas lendas urbanas.



Qualquer coisa pode ter acontecido. Se tiver sido algo paranormal, cabe a nós descobrir o que aconteceu, trazer os jovens de volta vivos e eliminar qualquer ameaça a humanidade.

Conduza a preparação para missão normalmente. Se os jogadores decidirem fazer pesquisas preliminares, informe o histórico do hospital.



Inaugurado no fim do século XIX, o complexo Coração das Chagas começou como um lugar para os ricos, mas com o passar dos anos ficou cada vez mais precário até ser fechado há 40 anos. Hoje, a única forma de acesso ao complexo é por meio de um velho trem com vagões. O trem e a estação são controlados pela prefeitura de Coração da Serra.

Quando os agentes estiverem prontos, podem seguir Livia e sua van até Coração da Serra (ou mesmo passar para o carro dela, se nenhum dos personagens fizer questão de dirigir seu próprio veículo). Siga para a **PARTE 1**.

PARTE 1 • CORAÇÃO DA SERRA

CENA 1

ALERTA DE BOAS-VINDAS

Pesquisas preliminares revelam apenas detalhes superficiais sobre Coração da Serra e o Manicômio Judiciário Coração das Chagas, que podem ser lidas no **HISTÓRICO** (p. 119). Não há muitas informações na internet porque os documentos públicos da cidade nunca foram digitalizados.

Independente do horário de saída dos personagens, imprevistos no trajeto fazem com que cheguem à noite. Leia a seguir.

Depois de uma longa viagem, vocês chegam à cidade perto da meia-noite, já cansados da estrada. Cientes de que cidades do interior param de funcionar cedo, é fácil supor que o comércio e prédios públicos estão fechados.

Procurando um lugar para descansar, vocês encontram uma pousada antiga, com uma arquitetura em estilo rococó colonial, perto de uma praça com quiosques e um coreto antigo. Nesta mesma praça há uma igreja que está encerrando uma celebração noturna — algo incomum, dado o horário.

A atendente da pousada é uma moça de cabelo preto preso em um coque, mascando chicletes com um ar de cansaço e desdém. Ela diz que há apenas dois quartos, mas são todos triplos.

Os agentes estão fatigados (e famintos). Se quiserem iniciar as investigações imediatamente, não há nada que os proíba, mas todos os locais de interesse da **CENA 2** em diante estão fechados.

Se os personagens falarem com a atendente, ela diz que se chama Luiza. Ela não é muito útil; se perguntarem qualquer coisa sobre a cidade ou o manicômio, sugere que procurem respostas na biblioteca municipal.

Se os personagens quiserem comer, Luíza sugere os quiosques de lanches na praça ao lado. São a única coisa da cidade que ainda está aberta, e vão fechar muito em breve.

Os quiosques são estruturas simples de tijolo com uma cobertura de palha sintética. Na praça há quatro quiosques pequenos; dois já estão fechados pela hora, um é uma lanchonete chamada “Serra Dog”, com uma lista de tipos de sanduíche escritos em um cavalete, e o outro é um bar intitulado “Boteco do Zacarias” com algumas pessoas nas mesas bebendo cervejas e falando alto. Após se instalarem e pedirem seus lanches, são advertidos pelo garçom do quiosque, Carlos, usando boné, regata branca, bermuda e um pano sujo no ombro.

Olha, dá pra ver que vocês não são daqui. Então vou largar a real: depois de comer vão logo pra pousada. Aqui não é um lugar pra ficar dando sopa na rua depois da meia-noite.

Se os agentes perguntarem o motivo desta advertência, o garçom tira o boné, coça um pouco a cabeça e continua falando, sem exigir testes.

Ué... Cês nunca ouviram falar? As almas penadas dos doidos vêm assombrar a gente. Quem fica zanzando pela rua por aí se dana. Comam logo. Vamos fechar meia-noite.

INTERNET E SINAIS TELEFÔNICOS

Por conta da serra (será?) é comum que o sinal falhe em alguns lugares da cidade. Quais lugares? Bem, a resposta é que o sinal falha onde você considerar mais conveniente para causar a sensação de isolamento dos agentes. De uma forma ou outra, a impressão de que não haverá ajuda externa precisa estar clara. Os personagens são o reforço — são o recurso mais valioso que a Ordem pode dispensar nesse momento e isso não mudará ao longo da missão.

AS DORES DO CORAÇÃO

Sempre que os personagens estiverem nas ruas da região após a meia-noite, serão alvos das dores que permeiam a Membrana fragilizada da área.

É possível ver uma névoa estranha, um sinal claro do Outro Lado, se adensar pelo local. Gritos ecoam pelas ruas e uma estranha sensação de dor acomete os personagens, como se estivessem sendo furados por agulhas ou sofrendo choques.

Efeito: os sons e as aparições incorpóreas causam 1d6 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade) enquanto as ondas de dor aguda causam a perda de 1d8 PV (Fortitude DT 20 reduz à metade). Após sofrerem esse efeito, os personagens podem recuar para a pousada sem mais problemas ou continuar na rua para investigar a causa (veja a seguir).

Investigando a causa: os personagens podem tentar seguir a fonte da névoa ou dos gritos. Isso exige um teste de Investigação ou Percepção (DT 20). Se os personagens passarem, encontram as manifestações (veja a seguir). Se falharem, podem tentar de novo, mas a cada falha sofrem o efeito do parágrafo acima mais uma vez.

Manifestações: se passarem no teste do parágrafo acima, os personagens chegam a

uma área de névoa mais densa. No meio dela, veem vultos translúcidos, que se arrastam pelas ruas como se exaustos ou feridos. Um personagem que tente entender o que são os vultos pode fazer um teste de Ocultismo (DT 20). Se passar, entende que eles são uma "pseudo-manifestação" na Realidade da vingança daqueles que foram torturados e mortos no manicômio da região. Isso jamais aconteceria antes da Calamidade, mas desde então o paranormal não é mais o mesmo e, agora, coisas como essa são possíveis.

Interagindo com os vultos: se aproximar dos vultos, tentar conversar com eles, atacá-los ou interagir com eles de qualquer forma, mesmo com rituais ou itens amaldiçoados, além de não causar nenhum efeito, faz o personagem sofrer 2d6 pontos de dano mental (Von DT 25 reduz à metade).

Explorar o passado: aproveite a névoa noturna, as figuras incorpóreas e até mesmo os pesadelos que os personagens podem ter quando dormem para explorar o passado deles. Suas perdas, suas mágoas, seus assuntos inacabados e seus desejos de vingança. Retome suas motivações pessoais fazendo-os reviver traumas e torne a missão mais pessoal. Faça o mesmo com Livia Takeda, para que os personagens vejam na névoa o dia em que uma mulher misteriosa levou seu pai e destruiu a vida que ela conhecia.

O garçom — assim como quaisquer outras pessoas aqui — não sabe nenhum detalhe sobre esses "assombros noturnos". Porém, a cada minuto, a região esvazia. Se os personagens decidirem ficar na praça enquanto comem, notam que os quiosques e até mesmo o bar fecham à meia-noite e logo o lugar fica deserto.

Se os agentes insistirem em permanecer nas ruas após a meia-noite, veja a caixa **AS DORES DO CORAÇÃO** (acima).

Quando os personagens decidirem dormir, se recolhem em seus quartos na pousada. Nada acontece à noite, mas todos precisam fazer um teste de Von (DT 20). Aqueles que falharem têm sonhos inquietantes e sinistros e, ao acordar, estarão fatigados e frustrados. A necessidade de teste de resistência se repete a cada noite dormida em Coração da Serra e as condições duram até os personagens dormirem fora da região! Os agentes não conseguem se lembrar de detalhes dos pesadelos.

No dia seguinte, os agentes podem investigar a cidade (**CENA 2** em diante) ou partir direto para o Manicômio Judiciário Coração das Chagas (**PARTE 2** em diante). Nada os impede de irem direto para o manicômio, mas sem, as informações que podem adquirir na cidade, estarão indo às cegas para um lugar provavelmente perigoso.

Esta já é a terceira missão dos personagens trabalhando para a Ordem e espera-se que eles tenham aprendido a importância de investigar antes de agir. Se não for o caso do grupo, Livia Takeda pode dar a dica de explorar a cidade e entender com o que estão lidando antes de partir para o manicômio. De qualquer forma, siga com a missão conforme as decisões dos jogadores.

Administre o tempo de cada cena conforme o ritmo do seu grupo, mas se precisar de ajuda, considere que cada cena desta parte investigando leva por volta de 6 horas para ser concluída.

BIBLIOTECA MUNICIPAL

Se estão procurando por respostas, qualquer pessoa na cidade, incluindo a própria Luíza, atendente da pousada, vai recomendar uma visita à Biblioteca Municipal.



A Biblioteca Municipal é um sobrado antigo de paredes brancas, com a tinta já velha e um pouco descascada, e janelões em estilo colonial, pintados em azul. Há uma pequena escadaria na frente da porta de entrada dupla de madeira, e o telhado de ardósia é sustentado por caibros de madeira maciça.

Lá dentro há várias estantes pesadas de madeira escura repletas de livros e encadernados grandes apertados entre si. Perto da entrada há uma escrivaninha em forma de "U" com uma senhora, aparentemente entediada, com um coque grisalho apertado, vestido florido e folheando uma revista-catálogo de produtos. Ao notar a aproximação dos personagens, ela levanta a vista da revista e com uma voz monótona lhes dá bom dia.

A maior parte dos documentos de Coração da Serra ainda existem apenas em papel. Assim, a biblioteca é a melhor fonte de pesquisa local. De fato, além de livros diversos, o prédio possui arquivos dos jornais locais e registros das obras da prefeitura. Se os personagens começarem a procurar, verão que tudo está bem arrumado e classificado. Isso é fruto do trabalho zeloso feito por gerações de bibliotecárias, que até hoje mantêm a tradição iniciada na fundação da cidade, em 1830.

Se os personagens tentarem conversar com a bibliotecária, a monotonia dela se transformará em interesse. Ela se apresenta como Dona Rosa. Com 68 anos de vida e trabalhando na biblioteca desde os 18 anos, ela já consumiu tudo o que os livros locais tinham a oferecer e, entediada, vê nos estranhos de fora da cidade uma oportunidade de conhecer histórias novas.

Ela está disposta a ajudá-los com suas pesquisas sem a necessidade de testes para convencê-la. Com o apoio dela, os agentes recebem um bônus de +20 em um teste para investigar na biblioteca. Entretanto, contar com o auxílio dela tem um revés. Curiosa e fofqueira, Dona Rosa vai ficar observando tudo o que eles fizerem e, de forma discreta, tomar notas sobre todos os livros e ma-

teriais tocados por eles. Assim que saírem do prédio, ela telefonará para o inspetor e avisará que os personagens pretendem ir ao manicômio, algo que ela mesma deduz sem precisar que eles digam claramente.

Veja a cena de investigação da Biblioteca Municipal com as pistas que ela oferece a seguir. Para cada pista adquirida, peça para o personagem anotar um **PONTO DE PISTA** (p. 126).

CORRIDA CONTRA O TEMPO

Os personagens não sabem, mas as vidas dos *influencers* do canal Zona Zero dependem da urgência deles. Para cada dia de missão (exceto o dia em que eles chegam), um dos jovens é morto pelo doutor Nicácio e seus enfermeiros. Role 1d4 para determinar qual:

- 1 **Nome:** Amanda Soares.
Nick: NandaQueen.
Descrição: com 18 anos, é uma bela garota trans de cabelos multicoloridos, olhos pretos e especialista em conteúdos de review de maquiagem e maquiagem artística.
- 2 **Nome:** Igor Augusto Pereira.
Nick: IgPop.
Descrição: com 22 anos, cria conteúdo de cultura pop. É alto, bombadinho e usa dreads. Muito simpático e sorridente, e também um ótimo dançarino.
- 3 **Nome:** João Fernando Borges Lucena.
Nick: JokerNando.
Descrição: com 24 anos, ele é *streamer* de jogos e se autointitula rei das pegadinhas. Tem cabelos verdes brilhantes, usa um aparelho colorido nos dentes e tem uma voz engraçada.
- 4 **Nome:** Maria Estela Fernandes.
Nick: PinkStar.
Descrição: com 20 anos, é uma típica *it girl* da internet, com cabelos longos rosa choque, cheia de sardas e olhos escuros. É conhecida por fazer desafios na internet e pegadinhas mais inocentes, que fazem muito sucesso entre seu público.

As informações dos desaparecidos desta caixa podem ser apresentadas aos agentes no começo da missão, para saberem quem estão procurando.

Urgência

Média (4 rodadas). Dona Rosa descobre ou deduz que os agentes desejam investigar o manicômio e liga para o inspetor, que vem para a biblioteca imediatamente. Quando o inspetor chega, a investigação acaba.

Além disso, no início de cada rodada de investigação role 1d4. Se o resultado for 1, a inexistência presente nos arquivos da biblioteca afeta um dos personagens, determinado aleatoriamente, causando-o 4d6 pontos de dano de Conhecimento (Von DT 20 reduz à metade; Ocultismo DT 20 permite perceber que se trata de uma onda de inexistência de Conhecimento).

Pontos de Interesse

Seção de História da Cidade.  Livros e encadernados nas prateleiras mais altas, nos fundos da biblioteca, falam sobre a história local.

● **Investigação (DT 15).**  A cidade foi fundada por dois sócios que expandiram seu negócio de gado para esta região. Mas, em 1900, uma grande seca matou os rebanhos.

● **Investigação (DT 20).**  A linha férrea que liga a cidade até o manicômio foi construída em um só sentido, então, quando o trem chega ao seu destino, ele volta de marcha ré. Os vagões não desacoplam.

● **Investigação (DT 25).**  A construção do manicômio foi financiada por uma família entusiasta de experimentos científicos não "tradicionais" na época: a família Argento.

Seção de Plantas e Autorizações de Obras.  Gavetões em uma seção à esquerda da entrada possuem plantas arquitetônicas e dados sobre prédios locais.

● **Artes (DT 25).**

 Você tira uma foto da planta do manicômio, ou a copia de modo resumido. Se fizer uma cópia, acrescente o item mapa do manicômio em sua ficha (ocupa 1 espaço).

● **Ciências (DT 15).**  O prédio do manicômio foi construído em um terreno enorme com vários quartos. A estrutura lembra um hotel antigo, mas há várias novas construções e expansões, quase como um brinquedo de montar.

● **Ciências (DT 20).**  Observando a planta do manicômio, você entende que há um porão no anexo mais novo do prédio principal com tubulações de gás e instalações elétricas.

● **Investigação (DT 20).**  Em um leilão público, o manicômio foi arrendado por uma iniciativa privada intitulada apenas como T.H.P. e, anos depois, um plano de reforma foi iniciado e prontamente abandonado.

↪ **Atualidades (DT 25).**  T.H.P. é a sigla para a empresa Tecnologia Hospitalar Prata, uma subsidiária do Grupo Argento S/A, focada em investimento tecnológico para saúde privada no mundo todo.

● **Sobrevivência (DT 20).**

 Você tira uma foto de mapas das regiões ermas ao redor da cidade, ou os copia de forma resumida. Se fizer uma cópia, acrescente o item mapa da região em sua ficha (ocupa 1 espaço).

Seção de Coluna Social e

Personalidades.  Em uma seção no meio da biblioteca há revistas e encadernados sobre figuras públicas locais.

● **Atualidades (DT 15).**  Vê-se nas colunas sociais a recepção aos novos médicos do manicômio ao longo dos anos e ocasionais comemorações da cidade e festas em que eles estiveram presentes.

● **Atualidades (DT 20).**  É possível ver a mudança gradual acontecendo no semblante da equipe médica, sobretudo depois de 1945. Com o passar do tempo, eles ficam com ar cada vez mais esgotado.

● **Atualidades (DT 25).**  Poucas festas de aposentadoria são noticiadas ao longo dos anos para a equipe do manicômio, mesmo dos médicos mais importantes. Praticamente não dá para saber quem é quem e não há nenhuma menção a altas de pacientes na coluna social. Os arquivos que deveriam informar isso estão comidos por traças.

↪ **Ocultismo (DT 25).**  Mas você sente que isso não é uma coincidência. Capaz de enxergar através do paranormal, consegue ver que as traças são ilusões e os arquivos foram inexistentes.

PONTOS DE PISTAS

Nesta missão, pistas acumuladas pelos personagens serão convertidas em vantagens contra os desafios.

Recebendo pontos de pistas:

um personagem ganha um ponto de pista quando adquire uma pista que a missão considere útil. A própria missão informará isso, mas, a critério do mestre, pistas novas ou improvisadas também podem render esses pontos.

Usando pontos de pistas:

pontos de pistas são gastos como ação livre ou reação, quando o personagem precisa fazer um teste. Para gastar um ponto de pista, o personagem deve explicar como aquela pista pode ajudá-lo a enfrentar o teste. Por exemplo, se ele tem uma foto ou cópia do Mapa do Manicômio, pode argumentar que isso ajuda a se guiar rapidamente pelo manicômio. Se o mestre achar a explicação válida, o personagem recebe +1d8 no teste e o ponto é gasto. É permitido gastar vários pontos no mesmo teste, mas deve-se justificar cada ponto. Cada pista só pode ser usada para justificar o gasto de um ponto.

Compartilhando pontos

de pistas: os pontos de pistas pertencem ao grupo e podem ser usados por qualquer personagem, desde que ele saiba da pista. Assim, quanto mais os agentes compartilham as pistas entre si, mais fácil será usá-las.

Uso especial: se o mestre quiser um jogo mais fácil ou que os personagens tenham mais recursos, também é possível gastar um ponto de pista (sem a necessidade de justificativa) para recuperar 1d8 PV, 1d8 PE ou 1d8 SAN. Gastar um ponto dessa forma pode ser feito dentro ou fora do seu turno, como ação livre ou reação.

INSPETOR FERREIRA

Com 38 anos, Ferreira é um homem musculoso e imponente, com cabelo raspado, olhos incisivos e bigode. É a autoridade policial de Coração da Serra, mas, tão agressivo quanto corrupto, usa a lei como arma e seu distintivo como escudo.

Ferreira recebe suborno para encobrir os desaparecimentos (por isso quase ninguém na cidade sabe sobre eles) e não permitir que investigadores entrem no manicômio. Contudo, o inspetor não sabe da existência do Outro Lado — é "apenas" um bandido, não um cultista.

O inspetor chega na biblioteca acompanhado por dois soldados — juntos, os três são a totalidade da força policial local. Quando ele chega, não há muita conversa. Fazendo voz grossa, questiona o que estão fazendo na cidade, exige documentos e diz que serão presos se tentarem ir até o manicômio. Ferreira não vai dar atenção a nenhum argumento e não vai respeitar qualquer outra autoridade que não a dele. Ao escutá-lo, todos os personagens podem fazer um teste de Intuição (DT 20). Um sucesso revela que a agressividade de Ferreira é motivada pelo desejo de esconder segredos sombrios.

Assim que sair, Ferreira vai mandar o Sr. Josué não deixar os agentes passarem, dando as descrições deles. A única maneira de impedi-lo é confrontá-lo. Obviamente, matar três policiais é uma péssima ideia — mas, considerando que são corruptos e estão impedindo uma investigação importante, dar uma surra neles (ou seja, atacá-los usando dano não-letal) é aceitável.

Se derrotado, Ferreira se rende. Ele não quer apanhar mais (não é tão valente quanto demonstra), então fala sobre a grana que recebe por fora de contas estrangeiras para não deixar ninguém investigar os desaparecimentos ou ir até o manicômio. Ele não sabe de onde vem o dinheiro, nem de onde vieram as ordens, que recebeu anos atrás. A resposta para ambas as perguntas, é claro, é Giordano Argento.

Ferreira deixou os *influencers* irem para o manicômio, pois as ordens eram de impedir apenas investigadores de verdade. Já os jovens eram, nas palavras dele, "moleques que só queriam fazer uns vídeos pra internet".

Se soltarem o delegado, ele usará seu dinheiro guardado para sumir do mapa. Mas não irá longe; não é tão fácil escapar do Outro Lado.

🔪 **INSPETOR FERREIRA (PESSOA).** Use a ficha do chefe de polícia (OPRPG, p. 287).

🔪 **POLICIAL x2 (PESSOA).** OPRPG, p. 287.

CENA 3

PARÓQUIA

Além da biblioteca, outro local com registros municipais é a paróquia local. Qualquer NPC (Luíza, Carlos, Dona Rosa...) pode fornecer essa informação.

Coração da Serra é uma cidade pequena. Durante anos, todos os registros de nascimentos, casamentos e óbitos foram feitos e guardados na igreja. Atualmente, Coração da Serra possui um cartório, mas lá só estão os documentos mais recentes (de 1980 para cá). Todos os anteriores ainda são guardados e zelados pela diocese.

A Paróquia de Coração da Serra é uma construção antiga de pedra cinzenta, com fachada desgastada pelo tempo e uma única torre com sino. Sua aparência é modesta, mas carrega uma atmosfera densa e solene. No interior, os bancos de madeira estão bem gastos e o altar é um nicho de concreto enfeitado com flores e forrado com uma toalha branca de linho bordada. Ao lado, está um órgão elétrico com um banquinho e equipamento de som está espalhado com microfones e alto-falantes pendurados próximo ao teto. À primeira vista é um lugar simples e sem nada de extraordinário.

Ao entrarem, são recebidos pelo secretário Benjamim.

Um rapaz usando camisa branca bem passada e calça social os atende na secretaria paroquial; é jovem, bem alinhado e tem modos elegantes. Ele indica para que vocês se aproximem do balcão antigo feito de madeira, com uma dobradiça típica de estabelecimentos comerciais.

Sejam bem-vindos! Como posso ajudá-los? Não é comum Coração da Serra estar tão movimentada.

Benjamim é educado e gentil. Se perguntado sobre os *influencers*, diz que os conhecia da internet, mas não tem nenhuma informação além de que foram até o manicômio e não voltaram mais. Se perguntado sobre qualquer tema controverso, como o polêmico fechamento do manicômio ou as mortes que lá aconteciam, ele desconversa. Porém, é possível perceber que gagueja e desvia o olhar, sinais claros de que está com medo (Intuição DT 20). Se for pressionado, Benjamim sai rapidamente e chama pelo vigário (veja a seção a seguir).

Se os personagens pedirem para acessar os documentos antigos da cidade, devem fazer um teste de Diplomacia ou Enganação (DT 20). Se passarem, veja a seção "Os Documentos", na próxima página. Se falharem, ou se os personagens tentarem intimidá-lo, Benjamim chama o vigário Francisco.

O VIGÁRIO FRANCISCO

O vigário vem andando rapidamente — o cabelo, já ralo e esbranquiçado, está bagunçado, e as bochechas estão coradas. Está todo vestido de preto, com o tradicional colarinho que indica a posição de padre, e com sapatos pretos muito lustrosos, porém gastos.

Bom dia! Benjamim me disse que vocês desejavam me ver. Em que eu posso ajudar?

Ele ouve atentamente quaisquer perguntas dos personagens, e as responde com atenção e paciência. Porém, não sabe quase nada útil para a investigação. Se perguntado sobre os *influencers* desaparecidos, ele diz que não sabe nada a respeito, e está dizendo a verdade.

Se as perguntas forem sobre o manicômio, ele diz:

Ah... Nosso infame manicômio. Ou, como era chamado antigamente pela população local, o "Depósito de Gente".

O vigário fecha os olhos, faz o sinal da cruz e suspira profundamente. Então, reabre os olhos e volta a falar.

Foi fundado há muito tempo para tratar pacientes mentais do país inteiro. Os anos foram passando e os pacientes que eram da elite foram mudando aos poucos para os indesejados. Então, os cortes começaram... E o resto é uma história triste, mas sabida. As pessoas começaram a ser maltratadas, e muitas mortes aconteceram. Muitas... De fome, de dor, de desespero. Dizem que os corpos eram empilhados. Fico feliz que aquele lugar não exista mais. As mentes doentes precisam de atendimento e orientação, não de um lugar como aquele.

Se os agentes perguntarem a respeito das situações estranhas da noite e da madrugada nas ruas, o vigário passa a mão pelos cabelos ralos e diz:

Oficialmente, dizemos para as pessoas que enxergam as almas penadas que são alucinações, causadas por stress, bebida ou... como dizem mesmo... aquele tal de burnout. Mas elas existem. São as almas dos mortos do manicômio que não receberam o enterro adequado e, por isso, não conseguiram descansar. Puras demais para o inferno, profanas demais pela falta dos sacramentos para o paraíso, são condenadas a vagar eternamente. Todos os dias rezo para que encontrem a paz e misericórdia. Todos os domingos fazemos vigílias noturnas por essas almas sofredoras. Resta termos esperança de que achem a paz.

Ao pedirem a Francisco para consultar os documentos antigos da cidade, os personagens têm uma segunda chance (caso já tenham tentado e falhado com o secretário). Novamente, precisam passar em um teste de Diplomacia ou Enganação (DT 20). Se passarem, vá para a seção seguinte. Se falharem, são convidados a se retirar da paróquia.

OS DOCUMENTOS

Os personagens podem pesquisar as pilhas e mais pilhas de documentos antigos da cidade. Porém, após horas de pesquisa, não encontram nada de útil. Peça um teste de Investigação ou Ocultismo (DT 20). Um sucesso revela que todos os documentos relativos ao manicômio foram inexistidos da Realidade! Se tivessem sido roubados ou destruídos, haveria pelo menos menção a eles em registros, mas sequer isso existe mais.

Porém, o esforço dos agentes comove o secretário. Crente de que os personagens desejam o bem do município e dos desaparecidos, ele decide revelar um segredo local.

Benjamim entra no cômodo silenciosamente. Ele está segurando contra o peito um caderno de capa escura e páginas amareladas... e está tremendo.

E-esses são escritos antigos, do vi-vigário Francisco e dos seus antecessores. Orações para proteger a igreja do mal das montanhas que o manicômio tro-trouxe. O prédio está fechado, mas o Inimigo de Deus não dorme! Nem seus servos! Vo-vocês podem levá-lo se quiserem! Po-pode ajudar!

Um teste de Ocultismo (DT 20) revela que o objeto emite uma tênue paranormalidade.

Se um personagem estudar o livro por algumas horas (ou uma ação de interlúdio), pode fazer um teste de Ocultismo (DT 20). Se passar, reconhece fragmentos de rituais, especificamente de Sangue contra Conhecimento, espalhados entre as rezas de proteção escritas no caderno. Podem ter sido úteis há décadas, mas sem os pedaços que faltam, não podem ser conjurados.

Os agentes ainda não sabem, mas os pedaços que faltam estão na **PARTE 2** desta missão. Se reunidos, serão uma poderosa arma contra o Dr. Nicácio.

O vigário Francisco e o secretário Benjamim não sabem nada sobre o Outro Lado, nem sobre a origem dos fragmentos de rituais. Estavam apenas estavam replicando o que as tradições guardavam.

Se algum personagem propor completar os rituais com as próprias mãos, explique que ele sabe ser praticamente impossível. Tirando raras exceções, um ritual só pode ser compreendido em sua totalidade.

Não há mais nada de útil na paróquia.

PREFEITURA

Só há duas formas de se chegar ao manicômio: de trem ou à pé (não há estradas que permitam a passagem de carros para lá). Contudo, hoje em dia o trem não funciona diariamente e qualquer um que queira fazer a viagem precisa solicitá-la na prefeitura. Qualquer morador da cidade pode explicar essas informações aos personagens.

O trem é bastante antigo, a vapor, e só há um maquinista habilitado a operá-lo: o Sr. Josué, o único que sabe como manter a pressão da caldeira constante para que o veículo se mova de modo seguro. Quando ele se aposentar (dentro de poucas semanas!), não haverá mais ninguém para operar o trem e a estação será desativada. O Sr. Josué só leva quem tem permissão. Sendo assim, se os personagens quiserem pegar o trem até o manicômio, devem primeiro ir até a prefeitura.



A prefeitura é o maior e mais antigo prédio do centro da cidade, pintado de azul claro, meio descascado e com grandes janelas que imitam o estilo colonial. A estrutura tem dois andares e um estacionamento que mais parece de enfeite, uma vez que só há dois carros parados lá, um sedan prateado antigo com o emblema da prefeitura e uma caminhonete de luxo preta.

Ao entrar no lugar, uma senhora de coque e expressão azeda (vocês poderiam jurar que é a bibliotecária, mas a roupa é diferente), olha para vocês com ar de desdém e pergunta o que desejam.

Assim que os personagens falarem que querem pegar o trem, a senhora azeda, Dona Camélia, liga para o Inspetor Ferreira (p. 126).

Se o grupo ainda não tiver lidado com o inspetor, terá que fazer isso agora. Tanto Camélia quanto Josué têm mais medo de Ferreira do que dos personagens, e não vão dar a autorização ou conduzir o trem se ele não permitir.

Se o grupo já tiver lidado com o inspetor, ou se fizerem isso agora, conseguem a autorização para a viagem. Veja "De Trem até o Manicômio".

Por fim, se o grupo não quiser (ou não conseguir) lidar com Ferreira, sua única opção será ir a pé. Veja "A Pé até o Manicômio".

A PÉ ATÉ O MANICÔMIO

Para ir a pé até o manicômio basta seguir a linha férrea serra acima. Assim, é impossível se perder, mas isso não significa que o caminho seja fácil — pelo contrário, ele é perigosamente íngreme, com névoa pesada, pedras escorregadias, mato alto e animais peçonhentos.

Por isso tudo, para chegar ao manicômio à pé, os personagens precisam fazer um teste estendido em grupo de Sobrevivência (DT 20, 5 sucessos). Para cada falha, todos perdem 1d6 PV e 1d4 PE, representando machucados ao longo do caminho. Se tiverem uma falha total, avançam muito lentamente e precisam passar à noite no meio da trilha. É impossível descansar aqui (em termos de regras, não fazem uma cena de interlúdio); além disso, a noite mal dormida faz todo o grupo perder 1d6 PV e 1d4 PE *máximos* até o fim da missão. Mesmo com uma falha total os personagens ainda chegam ao seu destino — apenas estarão mais feridos e esgotados.

DE TREM ATÉ O MANICÔMIO

Com a devida permissão (ou outra abordagem criativa dos personagens), os agentes são levados até o trem para subirem a montanha.



O maquinista Josué, um senhor de cabelos muito brancos e pele curtida de sol os conduz até uma velha kombi, para levá-los à estação do trem. Os bancos são apertados e cheios de molas soltas. O veículo sacoleja pela rua e espalha cheiro de gasolina por onde passa.

Seguindo em direção aos limites da cidade, a rua de paralelepípedos dá lugar a uma estrada de terra vermelha embarrada. À frente, há uma construção antiga. Parece uma guarita de alvenaria, pintada com cal. O trem está a poucos metros de distância.

Se os personagens quiserem investigar a guarita, o maquinista não se opõe. Pelo contrário, pega um cigarro no seu bolso da frente, acende e fuma sem pressa. Nada nela chama muita atenção, com exceção de um arquivo de metal enferrujado. Se vasculharem, podem fazer um teste de Investigação (DT 20). Se passarem, encontram um revólver (OPRPG, p. 56) com as modificações alongada e calibre grosso (OPRPG, p. 61) e um pacote de balas curtas de calibre grosso (OPRPG, p. 59). Foi abandonado ali há muito tempo, mas ainda faz estrago. No cano da arma está riscado "pelo meu amor". Parece um desejo de vingança que não foi atendido.

Enquanto isso, Josué, inocente da maldade praticada na região, faz uma pergunta enquanto ri.

Então... O que cês querem fazer lá? Perderam o juízo, foi?

Se os personagens perguntarem sobre os *influencers* desaparecidos, o maquinista diz:

Uai, vi sim. Eu que levei eles tudo pra lá. Foi... dia de ontem de *onteontem*... Eles tava normal. Eu levei e era pra deixar lá até semana que vem. E ocês? Quando é pra voltar?

Se os personagens pedirem para Josué esperar no manicômio, ele diz:

Não, eu não passo a noite lá. Deus que me livre e guarde! Não fico depois do sol descer, nem por todo o dinheiro do mundo. Ocês de cidade grande, que é doido, pode ficar se quiser, mas eu tenho juízo. Não fico!

Não importa o argumento ou oferta — Josué não vai passar a noite esperando pelos personagens. Os agentes precisam combinar um horário para serem buscados.

Quando os agentes decidirem partir, Josué coloca o trem para funcionar e a viagem começa.

O trem em si é uma antiga maria fumaça. Acoplada à locomotiva há apenas dois vagões pequenos. Em cada vagão há quatro bancos de madeira, em cada um dos quais cabem duas pessoas. Do teto do vagão saem duas barras paralelas, para que as pessoas possam se segurar dos trancos e sacolejos. Há uma janela em cada lateral, com barras de ferro, impedindo que alguém passe pelo vão aberto.

O interior é abafado e o calor vindo da fornalha é sufocante. Apesar da paisagem ser bonita e o ar da montanha agradável, a sensação é que vocês estão sendo engolidos por uma besta de metal e fogo. E junto com esse desconforto, seus pelos da nuca se arrepiam.

Aproveite a oportunidade para trazer lembranças da missão *Fumaça Púrpura* e do trem onde tudo começou. Além disso, a partir da metade do percurso, independente da hora do dia, nuvens cinzentas tomam o céu, acrescentando escuridão total ao cenário. Josué mal parece notar a mudança, fazendo, no máximo, um comentário sobre uma “chuvona” chegando.

A viagem dura 45 minutos. Quando terminar, termina também a **PARTE 1** desta missão. Os personagens evoluem para o **NEX 30%** e avançam para a **PARTE 2**.

PARTE 2 • CORAÇÃO DAS CHAGAS

CENA 1

ESTACÃO DA NÉVOA



Vocês desembarcam em uma pequena estação tomada por mato alto e teias de aranha. As janelas estão quebradas e, por elas, é possível ver uma parede repleta de arquivos em madeira e ferro, em estados deploráveis. Névoa e escuridão permeiam os arredores, impedindo que qualquer coisa mais distante possa ser vista com clareza. Ao longe, vêm apenas silhuetas sombrias de construções.

Josué vai embora assim que deixa os personagens, visivelmente com medo. Enquanto estiverem vagando pelo exterior do manicômio, os agentes estão sob efeito de neblina e frio.

Não há nada que impeça os agentes de entrarem na estação. Se examinarem os arquivos, descobrem que são inventários de recebimento, lotes de mantimentos e números de série de pacientes com pavilhões designados. Entretanto, tudo está se desfazendo e não tem utilidade. Além disso, há uma armadilha não intencional na área.

DESMORONAMENTO. Mexer nos arquivos desestabiliza os móveis deteriorados e derruba quilos de metal enferrujado, madeira inchada e papel podre sobre os personagens, causando 2d6 pontos de dano de impacto em todos (Ref DT 15 reduz à metade).

Sem muitas alternativas, resta aos personagens vagarem em direção às silhuetas sombrias até o que eles ainda não sabem se tratar de um cemitério. Vá para a **CENA 2**.

CENA 2

CEMITÉRIO



Vocês saem da estação cercada por mata e caminham por uma estrada de terra coberta com britas que não recebe manutenção há muito tempo. A água já arrastou boa parte das pedras e o efeito final é um caminho irregular e repleto de buracos.



Após 10 minutos de caminhada árdua, é possível ver do lado esquerdo um muro baixo e muito velho e desgastado. Um portão enferrujado está aberto e o som de dobradiças enferrujadas rangendo com o vento preenche o ar. Aqui, um forte cheiro de vômito e podridão invade os sentidos.

Se os personagens entrarem pelo portão, vão caminhando até verem lápides de concreto cobertas de musgo. Muitas delas foram completamente corroídas pelo tempo. Nas que não foram, não há nomes, mas códigos alfanuméricos. Se os personagens quiserem ler, verão o seguinte.

- ♣ 0164 – P3 – 188m – 12/11/73
- ♣ 0664 – P3 – 187m – 10/12/76
- ♣ 0987 – P2 – 113f – 09/08/77
- ♣ 1278 – P3 – 244f – 31/10/80
- ♣ 1378 – P3 – 248m – 30/11/80
- ♣ 1779 – P2 – 109f – 10/10/92
- ♣ 2058 – P2 – 82m – 28/11/82
- ♣ 2065 – P3 – 192f – 01/08/76

O primeiro bloco é o código de admissão do paciente; o segundo, o pavilhão; o terceiro se refere ao número e sexo de cobaia, e o quarto e último é a data da morte.

Por exemplo, “1378 – P3 – 248m – 30/11/80” se traduz como: admissão do paciente nº 1378, alocado no pavilhão 3, nº de cobaia 248 do sexo masculino, com data da morte em 30/11/1980.

Se os personagens quiserem entender os códigos, podem fazer isso de três formas:

- ♣ **DEDUÇÃO:** se deduzirem sozinhos, a partir das demais pistas da missão, cada personagem recupera 1 PE e 1 SAN.
- ♣ **INVESTIGAÇÃO (DT 15):** se tiverem foto ou cópia das plantas (Mapa do Manicômio), podem fazer este teste para obter a resposta.
- ♣ **INVESTIGAÇÃO (DT 25):** se não tiverem foto ou cópia das plantas (Mapa do Manicômio), podem fazer este teste para obter a resposta.

Além disso, em todas as lápides com o código P3, também há um brasão de família entalhado na forma de um ouroboros com sigilos de Conhecimento (Ocultismo DT 20 para identificar os sigilos). Um teste de Investigação (DT 25), identifica o brasão como o símbolo da família Morão.

Juntando as informações, o personagem pode deduzir que há uma relação direta entre o Dr. Nicácio Morão e o pavilhão 3 — o que de fato é verdade, pois é onde ele está e faz seus experimentos.

Após as investigações avançarem, leia.



A temperatura cai bruscamente e um desagradável arrepio da presença do Outro Lado percorre as espinhas de vocês. Subitamente, uma névoa espessa e com cheiro pútrido toma conta do cemitério, e direto de dentro de uma das sepulturas, uma mão esquelética, coberta de raízes mortas, irrompe da terra úmida, seguida por outra e outra...

❖ **1d4+3 SUSSURRO ENRAIZADO (CRIATURA, MORTE).** Página 139.

Vencendo o combate, os personagens podem sair do cemitério e continuar seguindo a trilha de terra. Veja o quadro **ENCONTROS NO MANICÔMIO** (p. 133).

CENA 3

PRÉDIO ADMINISTRATIVO



Continuando a trilha a partir do cemitério, há um muro alto, antigo e meio demolido, com um portão duplo de ferro aberto e enferrujado. Ao lado do muro está uma retroescavadeira abandonada. Ela é moderna e destoa do ambiente antigo e lúgubre.

Se os personagens interagirem com a retroescavadeira, descobrem sem testes que ela está completamente inutilizada pelo tempo, mas veja a caixa **ITENS ALEATÓRIOS DO MANICÔMIO** (p. 135) para determinar o que mais eles encontram.

Passando dos portões, é possível ver, apesar da densa névoa que cobre a área, um complexo com quatro construções (o prédio administrativo, que está mais próximo, e os outros três pavilhões).



Brasão da Família Morão

O prédio administrativo é o mais novo do lugar e dá para os personagens notarem que uma reforma foi iniciada e interrompida. As paredes foram lixadas, as portas e as janelas trocadas, e os vidros estão inteiros. As escadas para o alpendre estão inteiras, com os dois corrimãos paralelos inteiros e bem colocados. As dobradiças das portas são novas, estão bem lubrificadas e a chave que tranca a porta está na fechadura. Pendurada a ela está um chaveiro cheio de Pokémons que brilham e acendem.



Ao abrir as portas, vocês chegam a um amplo salão. O piso é de cerâmica e parece novo, sem manchas do tempo. Nas paredes e no teto não há sinais de infiltrações ou goteiras. O lugar não está limpo, mas também não está sujo ou malcheiroso. As luzes funcionam, embora pisquem com frequência — talvez por influência paranormal.

Logo na entrada, há um grande balcão circular em pedra e madeira, como de grandes recepções de hotéis e hospitais. Expostos em uma vitrine, como um tipo de pequeno museu, há prontuários de pacientes cuja admissão no hospital aconteceu durante seus anos de funcionamento, além de fichas de antigos funcionários.

Se os personagens analisarem os documentos, verão que os prontuários seguem o mesmo padrão alfanumérico das lápides no cemitério. Já as fichas de funcionários são antigas e quase ilegíveis, com exceção de três: os três funcionários que ficaram por mais tempo de serviço, um médico, uma enfermeira e um enfermeiro (veja **FICHAS ADMISSIONAIS DA EQUIPE MÉDICA**, na p. 141). Descobrir essas fichas rende um ponto de pista (p. 126).

Se os personagens investigarem a área, podem fazer um teste de Investigação (DT 20). Se passarem, encontram itens dos jovens *influencers*: 3 celulares, 4 *power banks* e 3 notebooks em mochilas; uma fonte de notebook está largada ao lado das tomadas, mas sem o aparelho correspondente. Usar os notebooks exige passar em um teste de Tecnologia (DT 25). A dificuldade representa tanto quebrar as senhas quanto lidar com o fato dos dispositivos estarem danificados. O grupo tem três chances de passar, uma para cada computador (as informações a serem descobertas são as mesmas em todos).

Se passar no teste, o personagem consegue acessar uma pasta com arquivos dos *influencers*.



A pasta possui fotos de todos os jovens, tiradas em Coração da Serra e no trem a caminho do manicômio. Eles parecem despreocupados e se divertindo. Há alguns vídeos curtos na praça ao lado da igreja e dentro do trem onde brincam e fazem piadas de mau gosto uns com os outros. O clima é de descontração. Todos têm aparência de cansaço, mas nada além do esperado. Há alguns cortes e flickering até que a gravação mostra eles explorando o prédio administrativo com sustinhos e tremedeiras. O clima de descontração acaba quando um dos rapazes diz ter ouvido um barulho. Segue-se uma discussão breve e acalorada em que decidem sair para ver o que houve. Nesse momento, o vídeo é cortado.

Não há nenhuma pista útil nos arquivos, mas ver os *influencers* se divertindo como amigos em uma viagem humaniza as vítimas e lembra os agentes da importância de sua missão. Todos os personagens se recuperam das condições fatigado e frustrado causadas por não conseguirem descansar direito em Coração da Serra.

Dentro das mochilas e malas também há câmeras, microfones, extensões elétricas, adaptadores de tomadas, colchões infláveis, cobertas, roupas diversas, bijuterias e acessórios, além de muita maquiagem. Tudo tratado com muita violência, quebrado ou rasgado.

Deixe os personagens à vontade para conversar e discutir teorias sobre o que está acontecendo e onde podem estar os jovens. No prédio da antiga administração, com as luzes acesas e a porta trancada, eles estão relativamente seguros. Contudo, se as coisas ficarem paradas demais, use a caixa **ENCONTROS ALEATÓRIOS NO MANICÔMIO** (ao lado).

ENCONTROS NO MANICÔMIO

Além das ameaças descritas no texto, os personagens podem encontrar outros desafios espalhados pela região. Sempre que mudarem de ambiente (de um pavilhão para o outro, por exemplo) ou ficarem parados tempo demais, peça para um jogador rolar 1d4. Se o resultado for 1, o jogador deve rolar 1d8 e o grupo então precisará enfrentar a ameaça correspondente.

1 Enraizado. OPRPG, p. 215.

2 Armadilha de caça. OPRPG, p. 290.

3 Susto leve. Os personagens escutam um barulho alto, súbito e logo atrás deles! No fim, é apenas um objeto caindo ou um animal pequeno, como um rato ou morcego, mas o susto fica. Todos sofrem 1d6 pontos de dano mental (Von DT 20 reduz à metade).

4 Arame farpado. OPRPG, p. 290.

5 Tortura cognitiva. A névoa fica mais espessa e um personagem aleatório enxerga nela uma lembrança querida, mas distorcida de forma cruel. Por exemplo, um encontro com um namorado pode terminar com a morte dele. O personagem sofre 4d6 pontos de dano mental (Vontade DT 20 reduz à metade).

6 1d4+1 sussurro enraizado. P. 139.

7 Posso camuflado. OPRPG, p. 290.

8 Susto pesado. Os personagens escutam um choro alto misturado a gritos de "Não, por favor!". Então o barulho alto de uma serra sendo ligada e o som asqueroso e úmido de carne e ossos sendo cortados, misturado a gritos de dor lancinante! Subitamente, o som termina - não era real, apenas uma alucinação paranormal. Mas o trauma permanece, e todos os personagens sofrem 2d6 pontos de dano mental (Von DT 20 reduz à metade).

Personagens muito feridos podem descansar. Mas, a cada cena de interlúdio que fizerem, mais o tempo avança e mais jovens morrem (conforme a caixa **Correndo Contra o Tempo**, p. 124).

Quando quiserem continuar pela trilha de terra e cascalhos, se aproximam do primeiro pavilhão.

CENA 4

PAVILHÃO-1 (MASCULINO)



Saindo do antigo bloco da administração, vocês sentem o ar mais frio e enevoado. Barulhos estranhos ecoam, sendo difícil determinar a distância e a direção deles.

Vocês seguem no escuro, trilhando a estradinha de cascalho falhada. Logo à frente, há uma construção retangular, grande e velha. O telhado está caindo aos pedaços, as janelas não existem mais e, das portas, só restou a soleira apodrecida.

O interior do pavilhão está deplorável. O chão, coberto de pó espesso e fragmentos de lajotas, range sob os pés. As paredes já foram brancas, agora estão escurecidas e manchadas, com longos veios de mofo subindo até o teto rachado. Ferragens e canos emergem das paredes como ossos expostos.

O corredor central se estende para as sombras, ladeado de celas e quartos estreitos guardando restos de camas enferrujadas, colchões embolorados e cintas de contenção endurecidas pelo tempo. O fedor antigo de ureia se mistura a um odor mais recente e enjoativo, como carne guardada por dias.

Dois *influencers*, João e Igor, foram trazidos para cá, mas escaparam. Se sobreviveram, estarão escondidos do enfermeiro Joaquim, que anda pelos leitos tentando encontrá-los. Nesse caso, os personagens escutarão um choro baixo.

A lamúria é dos rapazes, mas não diga a eles — deixe que os jogadores decidam se vão atrás do som ou se vão ignorá-lo, presumindo ser apenas mais uma alucinação paranormal!

Se quiserem seguir o som, precisam fazer um teste estendido em grupo de Percepção ou Sobrevivência (DT 25, 3 sucessos exigidos — o som ecoa de formas estranhas pelo pavilhão). Sempre que um dos jogadores fizer um teste, deve rolar também 1d6. Se rolar 1, o grupo encontra o enfermeiro Joaquim. Em caso de falha total, o grupo é surpreendido pelo enfermeiro.

Se possuir o suplemento *Sobrevivendo ao Horror*, você pode transformar esta cena (e também a próxima) em uma cena de furtividade (*SaH*, p. 92).



Enfermeiro
Joaquim

ITENS ALEATÓRIOS DO MANICÔMIO

O manicômio Coração das Chagas é uma construção antiga e abandonada, ocupada por centena de pessoas e usado para os mais diversos fins. Assim, está cheia de objetos esquecidos. Sempre que o grupo mudar de ambiente (de um pavilhão para o outro, por exemplo), deve fazer um teste de Investigação ou Percepção (DT 20). Se passar, os agentes encontram um item útil (role 1d6 ou escolha na lista abaixo).

- 1 Cicatrizante. OPRPG, p. 65.
- 2 Pé de cabra. OPRPG, p. 66.
- 3 Lanterna tática. OPRPG, p. 65.
- 4 Munição. OPRPG, p. 59.
- 5 Spray de pimenta. OPRPG, p. 66.
- 6 Corda. OPRPG, p. 65.

ENFERMEIRO JOAQUIM

Joaquim já foi um homem alto, que usava uniforme branco impecável. Braços largos e mãos enormes sugeriam força bruta, mas os lábios carnudos e o sorriso fácil, tão presente nas fotos antigas, carregavam um charme quase desconcertante, lembrando um jovem galã.

Hoje, Joaquim é uma massa antinatural de músculos hipertrofiados. O rosto derreteu e se estendeu em uma bocarra que se espalha pelo torso e clavícula, se abrindo para uma segunda fileira de dentes afiados. O uniforme está sujo e rasgado, se desfazendo no próprio corpo da criatura. É possível ver hérnias e músculos malformados espalhados, e na cabeça lhe restam apenas tufo de cabelo. Manipulado pelo Dr. Nicácio em sua busca por imortalidade, Joaquim acabou se tornando um carrasco monstruoso e hediondo.

🦋 JOAQUIM (CRIATURA, CONHECIMENTO). P. 139.

RESGATANDO AS VÍTIMAS

Se resgatados, João e Igor se mostram completamente aterrorizados e indefesos. Não conseguem falar nada de útil e precisarão ser levados até a estação para ficarem seguros. Caso contrário, poderão ser mortos por qualquer ameaça que cause dano a eles (a critério do mestre). Para cada NPC deixado a salvo na estação, um agente recebe 1 ponto de pista que não precisa ser justificado para ser usado.

CENA 5

PAVILHÃO 2 (FEMININO)



A noite parece ainda mais escura e densa, quando vocês retomam o caminho de cascalho rumo ao próximo prédio. É um pouco mais afastado em relação ao outro e ligeiramente menor... Mas o ar de decadência decrépita é o mesmo.

Ao se aproximarem, fica mais nítido que há algum barulho vindo de dentro do prédio — vozes baixas, choro e um som gutural ocasional. A porta deste pavilhão está fechada, lacrada por barras de ferro e arame farpado.

Deixe os personagens descreverem como entrar no pavilhão. Podem tentar quebrar as barras de ferro ou ter outra ideia, como entrar por uma janela. Seja como for, peça um teste de perícia correspondente a ideia deles (Atletismo para quebrar as barras, Acrobacia para saltar por uma janela etc.). Em caso de falha, os personagens sofrem 1d6+2 pontos de dano de corte (pelo arame farpado, se cortando em vidros das janelas etc.) e precisam tentar de novo. Uma vez que passem, leia a seguir.



Vocês conseguem entrar no prédio. Por dentro, ele está escuro e enevoado. O pouco que enxergam mostra sujeira e péssimo estado de conservação — o piso está coberto por uma camada de algo viscoso e pegajoso, e as portas de madeira já incharam, apodreceram e caíram há muito tempo. O lugar inteiro fede a carniça. Por fim, um barulho baixo ecoa das celas nos fundos.

Maria Estela e Amanda Soares (**CORRIDA CONTRA O TEMPO**, p. 124) foram trazidas para este pavilhão e presas nas celas. Se ainda estiverem vivas, estarão desesperadas, chorando e implorando por ajuda.

Esta cena funciona de forma similar a anterior: encontrar as jovens exige um teste estendido em grupo de Percepção ou Sobrevivência (DT 25, 3 sucessos exigidos), sendo que a cada teste, há uma chance (1 em 1d6) de atrair a atenção de uma criatura — neste caso, a enfermeira Nívea ataca os personagens furiosamente.

Porém, há duas diferenças. Primeiro, uma das meninas (sorteie) está sangrando gravemente. O grupo tem 1d6+3 rodadas para chegar até ela (passando no teste estendido, ou derrotando Nívea e gastando mais uma rodada correndo após a luta) e salvá-la com um teste de Medicina (DT 20).

Além disso, os passos de Nívea ecoam pelo piso (pois ela usa saltos), e os agentes podem usar isso para evitá-la. A chance de encontrá-la diminui para 1 em 1d10 a cada teste, mas a quantidade de sucessos exigidos aumenta para 5 (já que estarão avançando mais lentamente).

ENFERMEIRA NÍVEA

Nívea já foi uma mulher de 33 anos, de cabelos presos em um coque e boca bem delineada com batom vermelho (típico da época). Usa um uniforme de enfermeira, pouco acima dos joelhos.

Nicácio a transformou numa criatura horrenda, cega e violenta, rasgado e envelhecido. Seu rosto desapareceu, repuxado para trás por grampos cirúrgicos. Seu pescoço quebrou e seu corpo está repleto de veias e tumores, e utensílios médicos foram grosseiramente enxertados em seus braços. Nívea já não pode cuidar de ninguém.

☠ **NÍVEA (CRIATURA, CONHECIMENTO).** P. 139.

RESGATANDO AS VÍTIMAS

Se resgatadas, Amanda e Maria se mostram tão traumatizadas quanto os rapazes. Assim como eles, não conseguem falar nada de útil e precisarão ser levadas até a estação para ficarem seguras. Para cada NPC deixado a salvo na estação, um agente recebe 1 ponto de pista que não precisa ser justificado para ser usado.

CENA 6

PAVILHÃO 3

Mesmo que os personagens já tenham encontrado todos os *influencers* (ou seus corpos), isso não significa que já tenha acabado... Eles podem ir embora, voltando à estação e esperando pela volta de Josué, mas sabem que condenarão a região. Se fizerem isso, devem lidar com a culpa de condenar uma cidade inteira a um destino terrível — todos perdem 1 PE e 1 SAN permanentemente — e, claro, se explicar para seus superiores na Ordem. Você também pode determinar que eles são perseguidos pelo Dr. Nicácio ou por Giordano. Talvez Josué não volte e eles tenham que fugir à pé!

Porém, se o grupo decidir seguir rumo ao pavilhão 3, leia o trecho a seguir.

Vocês avançam na direção do último edifício. O prédio é tão velho e decrépito quanto os outros, mas os portões de ferro estão abertos, como se vocês estivessem sendo convidados para entrar.

Dentro, sussurros constantes e gritos eventuais ressoam por todo o ambiente, mesmo que vocês não vejam nenhum movimento.

Este é o pavilhão dos pacientes violentos, o local de trabalho favorito do Dr. Nicácio. O interior é decadente, como nos demais pavilhões.



Enfermeira
Nívea

Se os agentes tiverem uma foto ou cópia do mapa do manicômio, podem ir direto para o porão. Caso contrário, precisam passar em um teste estendido de Investigação ou Sobrevivência (DT 20, 3 sucessos exigidos) para encontrar o alçapão. A cada teste (sucesso ou falha), cada personagem sofre 1d4 pontos de dano mental pelos sons paranormais desconcertantes. Em caso de falha total, o grupo se perde e precisa começar tudo de novo.

Quando descerem para o porão, leia o trecho a seguir.



A escadaria leva vocês ao porão do manicômio — um laboratório repleto de instrumentos manchados e enferrujados: pinças, serras, alargadores e seringas. No piso, símbolos estranhos foram pintados com sangue. Nas paredes, jaulas estão repletas de cadáveres mutilados. Sobre uma mesa, há diversos papéis com símbolos ocultistas.

Das sombras à frente, vocês escutam um tilintar de correntes, pouco antes das luzes das lanternas revelarem um ser grotesco preso a uma maca. Já foi um médico, mas hoje, por baixo do jaleco manchado, partes da pele secaram e endureceram, virando um couro grosso e escuro. Outras partes se rasgaram, revelando sangue e órgãos pulsantes por baixo. Por fim, a clavícula esquerda se abriu numa bocarra enorme e repleta de presas.

Ofuscada, a criatura rompe as correntes e salta contra vocês! Rolem iniciativa.

RASTEJADOR SOMBRIO (CRIATURA, CONHECIMENTO). OPRPG, p. 248.

Este é o Dr. Nicácio que, corrompido por seus experimentos, se tornou um rastejador sombrio. No canto do laboratório, oculto nas sombras, está Giordano Argentio. *Mas o que ele está fazendo aqui?*

O líder cultista sabia que a Ordem estava muito perto de encontrar o esconderijo do Dr. Nicácio. Então, veio ao doutor para alertá-lo. Porém, ao chegar aqui, encontrou o médico já na fase final da transformação em rastejador sombrio. Após uma breve luta, conseguiu prendê-lo nas correntes. Quando os agentes chegaram, Giordano estava recolhendo os documentos com a pesquisa de Nicácio, que planeja aprimorar e aplicar em si mesmo.

Ao ver o grupo, Giordano soltou as correntes de Nicácio, para que ele e os agentes se matassem. Por estar enfraquecido pela luta com a criatura, decide simplesmente fugir. Assim, ao fim da primeira rodada de combate, corre para a saída do porão. De lá, brada:

“Suas ações foram extremamente previsíveis. Agora me livrarei de vocês e de um aliado que já não me serve mais. Minha única tristeza é que não estarão vivos para testemunhar minha vingança. Meu legado duradouro.”

Giordano então desaparece, subindo a escadaria e fechando o alçapão atrás de si.

Esta é a cena final da missão. O grupo deve enfrentar o Dr. Nicácio, embora seja possível que também tentem ir atrás de Giordano. Além disso, os papéis com símbolos cultistas sobre a mesa podem ser usados para completar os rituais encontrados na igreja de Coração da Serra (p. 128).

A seguir, detalhamos os elementos da cena.

DR. NICÁCIO. Seus experimentos deram poder e longevidade, mas o médico desejava a vida eterna. Pensava estar no controle, mas era apenas uma marionete do Outro Lado. Ironicamente, de certa forma alcançou seu objetivo, pois se tornou uma criatura paranormal. Ataca os agentes sem piedade, priorizando quem porta fontes de luz.

GIORDANO ARGENTIO. Giordano tomou a pesquisa do Dr. Nicácio para si. Os experimentos devem deixá-lo mais poderoso no futuro, mas agora seu objetivo é simplesmente escapar. Ele vai tentar sair do porão e correr para a rua, de onde será resgatado por um helicóptero, e pretende atacar impiedosamente qualquer um que ficar no seu caminho. Personagens que seguirem o executivo até o lado de fora do prédio serão alvejados por uma metralhadora no helicóptero (3d12+5 pontos de dano, Ref DT 20 reduz à metade), enquanto Giordano sobe a bordo e o veículo ganha os céus e desaparece.

PAPÉIS SOBRE A MESA. São as pesquisas do Dr. Nicácio, que misturam ciência sádica com o paranormal. Um personagem pode gastar uma ação completa para estudá-los. As pesquisas contêm fragmentos de rituais que parecem poderosos, mas são inúteis exceto se reunidos com os fragmentos de rituais da paróquia. Se juntar todas as informações, gastar uma segunda ação completa e passar em um teste de Ocultismo (DT 20), o personagem aprende *Proteção contra Rituais*. Além disso, durante esta cena, pode fazer um rápido ritual de enfraquecimento. Isso exige gastar uma ação completa, 3 PE e passar em um teste de Ocultismo (DT 20). Se conseguir, enfraquece o Dr. Nicácio, que sofre -10 em Defesa, testes e rolagens de dano até o final do combate.

COMO LÍVIA TAKEDA REAGE. Ao ver Giordano fugir pelas escadas, Lívia abandona o grupo e vai atrás dele. Se alguém for atrás dela, verá o executivo ferindo-a gravemente com o ritual *Descarnar*, enquanto escapa. Porém, se Julieta Argento tiver sido morta em *Distúrbio Selvagem*, o homem fará questão de matar Lívia, se vingando dos personagens (veja a ficha de Giordano Argento em **NPCs & CRIATURAS**).

Se Lívia estava atuando como agente de inteligência, terá decidido ir atrás dos agentes no manicômio e chegará durante a fuga de Giordano.

O QUE SÃO OS CORPOS MUTILADOS. São os cultistas de Morte que foram até o Dr. Nicácio em busca de ajuda contra o que trouxeram do Outro Lado na Ilha da Sereia (conforme eventos de *A Canção do Mar*). Eles foram capturados e usados como cobaias nos experimentos do médico, enquanto os jovens influenciadores seriam os próximos da fila.

EPÍLOGO



O sol raia e aos poucos dissipa as trevas e a névoa.

O Dr. Nicácio foi derrotado. Este local está salvo, ao menos por enquanto. Vocês e os sobreviventes caminham lado a lado, em silêncio, durante a manhã fria. Vão até a estação do trem, iniciando um longo caminho de volta para casa. Deixarão este lugar, mas jamais esquecerão o que viveram aqui — nem que foram os responsáveis por salvar vidas e proteger a humanidade.

Um novo dia. Um dia de vitória para a Ordo Realitas.

Giordano provavelmente terá escapado, mas não ileso. Com as informações nos documentos do Dr. Nicácio Morão somadas a todas as outras pistas coletadas pelos agentes, a Ordo Realitas conseguirá provar seus crimes financeiros. O empresário terá suas contas congeladas pelo governo e precisará interromper seus planos. Pelo menos por algum tempo...

Se Giordano não tiver matado Lívia, terá contado a verdade sobre o país dela após feri-la. Yamamoto Takeda e sua mãe estão mortos e há ocultistas fingindo ser eles. Porém, Argento não terá contado o nome de sua mãe, apenas para torturá-la.

Este é o fim da missão. Os personagens evoluem para o **NEX 35%**. Além disso, se tiver o suplemento *Sobrevivendo ao Horror*, você pode usar as regras de Vida Além da Ordem (*SaH*, p. 94). Este é um epílogo amargo, pois Giordano ainda está vivo — mas, se não fosse assim, não seria *Ordem Paranormal*.

Os agentes precisam se esforçar para enxergar as vitórias que alcançaram e lutar contra as perturbações das derrotas que tiveram.

Quanto ao fim da série, isto depende de você. Você pode continuar a história, tanto com as dicas que fornecemos nas próximas páginas, quanto com missões criadas por você. Afinal, como dizem, o paranormal não vem para a nossa Realidade de maneira fácil. Ou, pelo menos, as coisas deveriam ser assim...



Nicácio Morão

NPCs & CRIATURAS

SUSSURRO ENRAIZADO



MORTE **CONHECIMENTO**
CRIATURA • MÉDIO

VD 20

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 14 • 2d6 mental • NEX 25%+ é imune

SENTIDOS Percepção 20 | Iniciativa 20

Percepção às cegas

DEFESA 18

Fortitude 20+5 | Reflexos 20 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 30 | Machucado 15

Resistências Corte, impacto e perfuração 5

Conhecimento 20 e Morte 10

Vulnerabilidades Energia

DESLOCAMENTO 6m | 4□

AGI 1 FOR 1 INT 2 PRE 2 VIG 2

IMORTALIDADE Quando o sussurro enraizado morre, se desfaz em uma poça de Lodo, galhos e raízes marcadas com sigilos. Ele retornará após 1d2 rodadas com 15 PV. Se sofrer 5 pontos de dano de fogo ou de Energia somados enquanto estiver na forma de poça, será permanentemente destruído.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA *Corpo a corpo*

Teste 20+5 | Dano 1d6+5 impacto

MORDIDA *Corpo a corpo*

Teste 20+5 | Dano 1d8+5 perfuração mais doença (veja adiante)

LIVRE ♦ DOENÇA EMBARALHADA

Quando acerta um ataque de mordida, o sussurro enraizado contamina o alvo com a doença mente embaralhada (Vontade DT 20 evita; OPRPG, p. 291).

LIVRE ♦ SUSSURROS DA MORTE

Uma vez por rodada, o sussurro enraizado usa de sua conexão com o Conhecimento para espalhar a palavra da Morte. Todos os seres que possam ouvi-lo em alcance curto sofrem 1d6 pontos de dano mental (Vontade DT 14 reduz à metade).

Joaquim era empático e apaixonado pela profissão; Nívea sofria com a morte de seus pacientes. Com o uso de um ponto de pista justificando sua ficha admissional, eles sofrem -5 na Defesa, testes de ataque e rolagens de dano até o fim do combate.

JOAQUIM / NÍVEA



CONHECIMENTO **SANGUE**
CRIATURA • GRANDE / MÉDIO

VD 120

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 20 • 4d6 mental • NEX 50%+ é imune

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 30+10

Visão no escuro (Joaquim), Percepção às cegas (Nívea)

DEFESA 28

Fortitude 30+10 | Reflexos 30+10 | Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 200 | Machucado 100

Resistências Balístico, corte e impacto 10

Conhecimento 20

Vulnerabilidades Sangue

DESLOCAMENTO 12m | 8□

AGI 3 FOR 3 INT 1 PRE 2 VIG 3

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR (JOAQUIM)

PANCADA *Corpo a corpo x2*

Teste 30+15 | Dano 2d8+10 impacto

MORDIDA *Corpo a corpo*

Teste 30+15 | Dano 2d10+10 perfuração

PADRÃO ♦ AGREDIR (NÍVEA)

SERRA ENXERTADA *Corpo a corpo x2*

Teste 30+15 | Dano 2d12+10 corte

SERINGAS VENENOSAS *Corpo a corpo*

Teste 30+15 | Dano 1d4+10 perfuração mais veneno (veja adiante)

Joaquim

LIVRE ♦ AGARRÃO

Se Joaquim acertar um ataque de pancada, pode tentar agarrar o alvo (teste 30+20).

LIVRE ♦ MASTIGAR EXISTÊNCIA

Se acertar um ataque de mordida em um alvo agarrado, Joaquim causa mais 2d10 pontos de dano de Conhecimento naquele personagem.

Nívea

REAÇÃO ♦ TORCER OSSOS

Nívea pode torcer seu corpo de forma inumana. Uma vez por rodada, ela pode evitar um ataque que a tenha atingido ou outro efeito negativo (exceto rituais).

LIVRE ♦ INJETAR CONHECIMENTO

Se Nívea acertar um ataque de seringas venenosas, o alvo deve fazer um teste de Vontade (DT 23). Se falhar, fica fascinado sofrendo visões horríveis. A condição dura até o alvo sofrer uma ação hostil, ser equilibrado (ou semelhante) ou até o fim da cena.

GIORDANO ARGENTO (ENFRAQUECIDO)

Após enfrentar e subjugar o Dr. Nicácio, Giordano está ferido e enfraquecido. Portanto, mesmo se considerando mais forte que os agentes (e de fato sendo, ao menos nesta parte da série), o empresário não quer arriscar um confronto direto agora. É melhor escapar e deixar que o Dr. Nicácio lide com eles. O que não o impede de quebrar alguns ossos de quem ficar no seu caminho...

PESSOA • MÉDIO • VD 140

SENTIDOS Percepção 3²⁰+15 | Iniciativa 2²⁰+10

DEFESA 27

Fortitude 2²⁰+10 | Reflexos 2²⁰+10 | Vontade 3²⁰+15

PONTOS DE VIDA 150 | Machucado 75

DESLOCAMENTO 9m | 6□

AGI 2 **FOR 3** **INT 3** **PRE 3** **VIG 2**

PERÍCIAS Atletismo 3²⁰+15, Enganação 3²⁰+15, Furtividade 2²⁰+10, Intimidação 3²⁰+15, Ocultismo 3²⁰+15

CLOSE QUARTER COMBAT Giordano domina um estilo de luta militar, desenvolvido para combater em espaços fechados, com ou sem o uso de armas brancas ou de fogo. As técnicas focam em golpes curtos e rápidos, desarmes, imobilizações e controle corporal. Ele recebe +²⁰ em testes de ataque feitos em alcance corpo a corpo (incluindo com armas de ataque à distância), +²⁰ em testes de manobras (incluindo para resistir) e pode mirar, recarregar, sacar e guardar itens como ação livre (bônus já contabilizados).

CONJURADOR Entre os vários rituais que Giordano conhece, ele usará os seguintes para garantir sua fuga: *Armadura de Sangue*, *Descarnar*, *Dissipar Ritual*, *Eletrocussão*, *Salto Fantasma* e *Velocidade Mortal*. Ele pode conjurar esses rituais sem pagar seu custo de PE, até um limite de 10 PE por conjuração, usando a ação apropriada para cada ritual. A DT para resistir aos seus rituais é 25.

CICLO DE VINGANÇA

Se Julieta Argento sobreviveu à missão *Distúrbio Selvagem*, ela terá confrontado Giordano e o magoado profundamente (todos os testes desta ficha sofrem -²⁰). Por outro lado, se Julieta Argento tiver sido morta, Giordano não sofre essa penalidade e mata Lívia Takeda no fim de *Coração da Insanidade*.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

PANCADA *Corpo a corpo x 2*

Teste 4²⁰+15 | Dano 1d4+20 impacto

PADRÃO ♦ AGREDIR

PISTOLA SILENCIADA *À distância ✧ CURTO x2*

Teste 3²⁰+15, crítico x3 | Dano 1d12+20 balístico

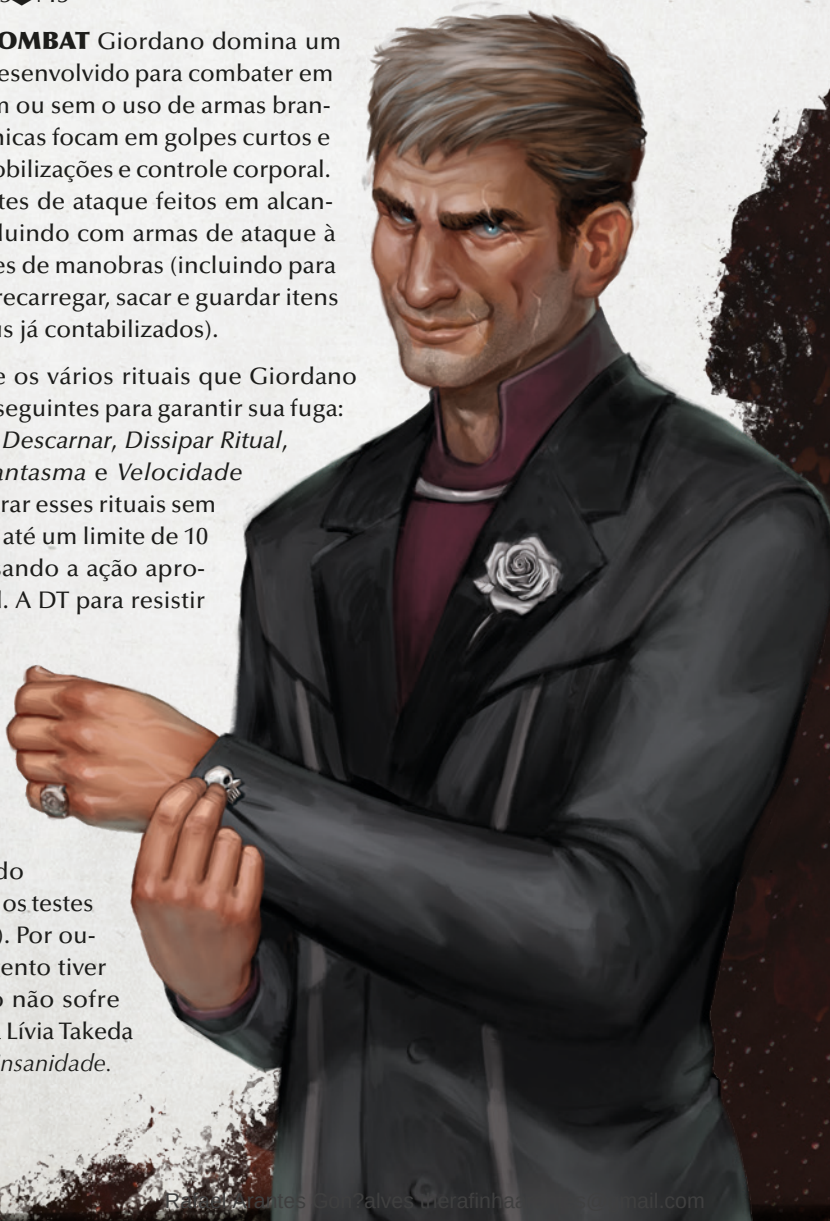
LIVRE ✧ ATAQUE FURTIVO

Uma vez por rodada, Giordano causa +4d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

LIVRE ✧ ESPECIALISTA

EM MANOBRAS

Uma vez por rodada, quando acerta um ataque de desarmado, Giordano pode tentar agarrar, derrubar ou desarmar o oponente como uma ação livre.



HANDOUTS

FICHAS ADMISSIONAIS



Enfermeiro Joaquim Figueiroa

Idade: 40.

Admissão: 10/10/1949.

Equipe:

Dr. Nicácio P3.

Especialidade:

Contenção e restrição mecânica.

Observações:

Alto histórico de vidas salvas, empático e apaixonado pela profissão até demais.



Doutor Nicácio Morão

Idade: 30.

Admissão: 07/03/1949.

Especialidade:

Psiquiatria pela Universidade de Pernambuco.

Pós-graduado na Universidade de Munique.

Orientado por renomados médicos da

Faculdade de Medicina de Heidelberg.

Observações: [REDACTED]



Enfermeira Nívea Silva

Idade: 33.

Admissão: 25/01/1952.

Equipe:

Dr. Nicácio P3.

Especialidade:

Medicação psiquiátrica, contenção.

Observações:

Competente e analítica, mas sofre muito quando perde pacientes.

NA PRÓXIMA TEMPORADA

Vendeta Oculta traz quatro missões que, juntas, concluem alguns tópicos abordados durante a série.

- ✦ Os personagens impedem os planos de vingança de Giordano Argento, que perde acesso às suas contas e precisa fugir do país enquanto lida com seus problemas legais — e com o experimento ritualístico inacabado em seu corpo. A vingança contra os Leone nunca esteve tão distante.
- ✦ A agente Livia Takeda descobre sobre seus pais (ou acaba morta).
- ✦ Várias pessoas são salvas de destinos terríveis e os agentes alcançam o NEX 35%.

Mas não precisa parar por aí. Se você mestrou este jogo até o final, aprendeu muito sobre as missões de **ORDEM PARANORMAL RPG**, além de ter formado um grupo de agentes (e jogadores) que já passaram por muita coisa e agora entendem como a luta contra o Outro Lado (e o jogo) funciona.

A próxima temporada pode ser a sua! Crie suas próprias missões, dê continuidade a essa história e, juntos, derrotem Giordano Argento!

A seguir estão algumas propostas de missões úteis para direcionar a continuidade da série.

CASTELO DO ESQUECIMENTO

No interior da Europa, perdido entre florestas profundas e vales enevoados, ergue-se o Castelo von Dornen, abandonado há séculos após histórias de experimentos alquímicos, torturas e desaparecimentos. Hoje, turistas e exploradores que ousam se aproximar relatam lapsos de memória, pesadelos vívidos e a sensação de serem observados.

Chamados para investigar, os agentes se veem presos em corredores imensos e claustrofóbicos. A cada sala atravessada, lembranças desaparecem, rostos de aliados, memórias de infância, até detalhes da própria missão. O que resta é apenas a sensação sufocante de serem caçados por criaturas geradas do esquecimento.

Pesquisando documentos no castelo, os agentes descobrem que Giordano comprou os escritos do Barão von Dornen durante sua busca por poder. O experimento inacabado que hoje corrói o corpo de Giordano tem origem nesse mesmo local. Se não destruírem a fonte, Giordano pode retornar ao castelo para se curar.

CIDADE CORROMPIDA

Muitos grupos cultistas ainda contam com recursos quase ilimitados, financiados nas sombras pela influente família Argento, para alimentar suas ambições de rasgar a Membrana e trazer o paranormal à tona. Um desses grupos conseguiu o impensável: romperam a Membrana em uma cidade isolada do interior e a arrancaram da própria Realidade.

Agora, o que antes era uma comunidade pacata se tornou um purgatório distorcido, onde a dor é eterna e o sofrimento ecoa pelas ruas vazias. Nenhuma alma pode ser salva até que os agentes desçam às profundezas desse pesadelo e destruam a origem do Medo que envenena a região. Somente assim a Realidade poderá, enfim, respirar de novo.

INDÚSTRIA MALÉFICA

Um poderoso grupo farmacêutico internacional erigiu seu império sobre os horrores da guerra, aproveitando a cobertura de conflitos sangrentos para conduzir experimentos macabros. Seus laboratórios sempre foram alimentados por conhecimento proibido compartilhado com a família Argento.

Na trilha de Giordano, os agentes são enviados a outro continente, onde uma cidade foi reduzida a escombros por uma guerra civil e marcas do Outro Lado ainda pulsam entre ruínas e cinzas. Lá, deverão caçar pistas, eliminar ameaças que desafiam a Realidade e, por fim, desmantelar o grupo farmacêutico, arrancando-o pela raiz antes que espalhe ainda mais caos sobre o mundo.

MANSÃO MALDITA

Com Giordano fora do país, uma rara oportunidade surge. A mansão onde o vilão residia, agora selada e esquecida após a ação das autoridades, jaz silenciosa, mas não inofensiva. Abandonada à margem da civilização, guarda segredos enterrados sob camadas de opulência corrompida e rituais esquecidos.

Cabe aos agentes adentrar esse covil sombrio, onde cada corredor pode esconder uma armadilha, cada sala pode sussurrar loucuras, e cada sombra pode conter um fragmento do paranormal deixado por Giordano.

RITUAL DAS CORRENTES

Uma vila isolada no interior do Brasil, abandonada nos anos 1970 após desaparecimentos misteriosos, guarda um segredo ancestral: rituais que usavam sacrifícios para invocar entidades do Outro Lado. Hoje, o antigo templo conhecido como Casa das Correntes abala a Membrana na região, onde perturbados de Energia e outras ameaças vagam e corredores se distorcem sem lógica. No centro do pesadelo, um espelho ritual quebrado, que ameaça liberar um poder proibido.

Investigando os arquivos do templo, os agentes descobrem que Giordano havia financiado escavações e pesquisas na região, tentando replicar o ritual das correntes em seus próprios experimentos. Agora, esses “espíritos” estão libertando-se gradualmente, e cabe aos agentes encerrar o ritual antes que as ameaças se tornem armas nas mãos de Giordano.

SUSSURROS DAS ÁRVORES

Nos ermos japoneses, existe uma floresta que há séculos carrega a má fama de atrair a morte. Conhecida por seus desaparecimentos, assombrações e pelo silêncio sobrenatural, o lugar sempre foi evitado por medo e respeito.

Recentemente, porém, o silêncio foi rompido e vozes começaram a chamar inocentes nos arredores pelo nome, conduzindo-as para o coração da mata. A Ordem envia os agentes para investigar o que está acontecendo, mas

rapidamente eles percebem que a floresta é um labirinto vivo, que se reorganiza para prender quem ousa entrar. Os corpos das vítimas são usados como marionetes por uma ameaça que cresce na escuridão.

Documentos escondidos revelam que Giordano esteve no Japão anos atrás, estudando práticas de suicídio ritualístico como forma de ferir a Membrana. Seus seguidores, hoje, alimentam a floresta com sacrifícios, tentando cumprir a vontade de seu mestre.

VILA DO INFERNO

Na trilha do passado sombrio de Giordano, os agentes descobrem uma vila esquecida, isolada entre as colinas nebulosas do interior da Itália: o berço maldito da família Argento. À primeira vista, o lugar parece parado no tempo, mas logo se revela um reduto de loucura. Uma comunidade inteira devotada ao Outro Lado, formada por cultistas fanáticos e assassinos silenciosos que vigiam cada passo com olhos vazios de humanidade.

Cercados e em desvantagem, os agentes sabem que exterminar o vilarejo inteiro é impossível. Sua única chance é sobreviver tempo suficiente para reunir pistas, descobrir os segredos que Giordano deixou para trás e resistir aos horrores humanos e monstruosos que espreitam nas sombras da vila, até o resgate da Ordo Realitas chegar.

Se Julieta Argento estiver viva no exterior do país, as investigações dela sobre os feitos do pai também levaram-na até essa vila e ela será uma aliada, tentando se redimir e sobreviver.

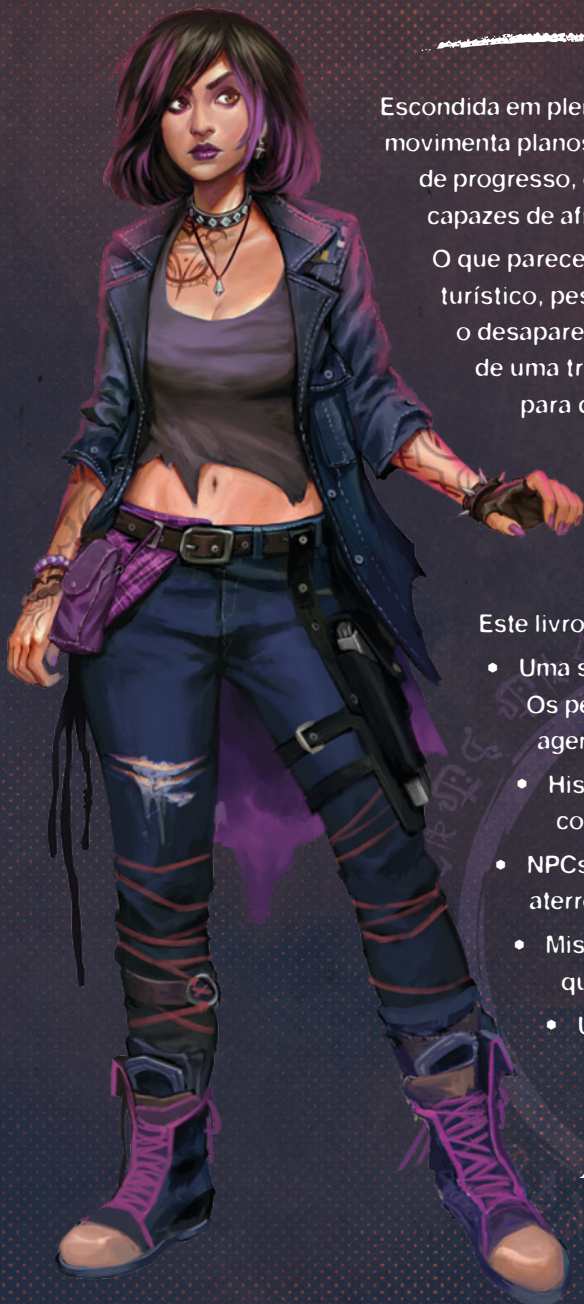
VINGANÇA PESSOAL

Consumido pelo ódio e pela sede de vingança, Giordano dá um passo além: envia cultistas fanáticos e mercenários paramilitares para atacar onde os agentes são mais vulneráveis: suas vidas pessoais. Amigos, mentores, familiares, animais de estimação... ninguém está a salvo.

Deixando a burocracia e os protocolos para trás, os agentes precisam agir com urgência. Cada segundo perdido pode significar uma vida tomada, ou pior, corrompida para servir aos propósitos sombrios de Giordano. Agora, mais do que nunca, a missão é pessoal. E o preço do fracasso será insuportável.



UMA VINGANÇA PARA DILACERAR A REALIDADE.



Escondida em plena vista, uma rica e poderosa família de ocultistas movimenta planos macabros. Por trás de fachadas empresariais e promessas de progresso, o patriarca ordena rituais, assassinatos e manipulações capazes de afinar a Membrana e abrir caminho para o Outro Lado.

O que parece uma série de incidentes isolados — um blecaute em um trem turístico, pessoas mortas em uma praia, ataques de animais selvagens e o desaparecimento de jovens em um manicômio — é, na verdade, parte de uma trama maior. Apenas um grupo de civis, arrastados pelo acaso para dentro do horror, poderá descobrir a verdade.

VENDETA OCULTA é uma série canônica de missões para ORDEM PARANORMAL RPG, jogo oficial do universo criado por CELLBIT. Seu enredo aborda consequências de CALAMIDADE e traz diversas criaturas novas.

Este livro contém:

- Uma sequência de 4 missões inéditas que rendem meses de jogo. Os personagens começam como civis e se tornam uma equipe de agentes, indo do NEX 0% ao 35%.
- Histórias ambientadas em diferentes regiões do Brasil, com cenários icônicos e cheios de perigos paranormais.
- NPCs marcantes, antagonistas sombrios e novas criaturas aterrorizantes para ameaçar os agentes.
- Mistérios que evocam conflitos, enigmas, combates e dilemas que podem definir quem vive e quem morre.
- Um vilão memorável: o herdeiro de uma linhagem maldita que busca o poder do Outro Lado para concretizar sua vingança.

A VENDETA COMEÇOU.
CABE A VOCÊ INTERROMPÊ-LA...
OU SUCUMBIR A ELA.

ORDEM
PARANORMAL



jamboeditora.com.br

14

